

A red diagonal banner with white text. The top word 'LOCADORES' is in a large, bold, sans-serif font. Below it, the phrase 'Como escalar bem' is written in a smaller, regular sans-serif font.

RPG: ENTENDA ESSE NOVO TIPO DE GAME

SIGLA
Prestige

The image shows the cover of a magazine titled "Videogame". The title is written in large, stylized yellow and orange block letters. Below it, the word "MARIO" is written in blue block letters, followed by a large number "4". To the right of the number "4", there is a small price tag that says "Cr\$ 1.100,00". In the top left corner, there is a red diagonal banner with white text that reads "10 CADERNOS" and "Como escolher bem". In the top right corner, there is a small logo that says "SIGLA" and "ED 100". At the bottom left, there is some text that says "Os novos poderes de Mario Bros." and "passo consecutivo é o Super Nintendo". On the right side of the cover, there is a small image of a person sitting and playing a video game.

**Os novos poderes de Mario Bros.
nesse sensacional jogo Super Nintendo**



€ 1100,00

LASER SCOPE

**Um controle que
obedece sua voz**



EXCLUSIVO



BATTLE TOADS

CHEGAMOS ATÉ O FINAL
desse difícil Nintendo.



PHANTASY STAR

O primeiro master
todo em português



GAME GEAR

Dicas desse novo portátil colorido

**OS
CAMPEÕES**
Confira se você é
um dos recordistas da
Superpromoção
Alex Kidd in Miracle World



Brinquedos Laura

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



TEC TOY



LINHA DE MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE

GAME GEAR - NINTENDO - GAME BOY - PHANTOM SYSTEM

SUPER CHARGER - MINI GAMES

• ACESSÓRIOS • GRANDE VARIEDADE DE JOGOS • ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

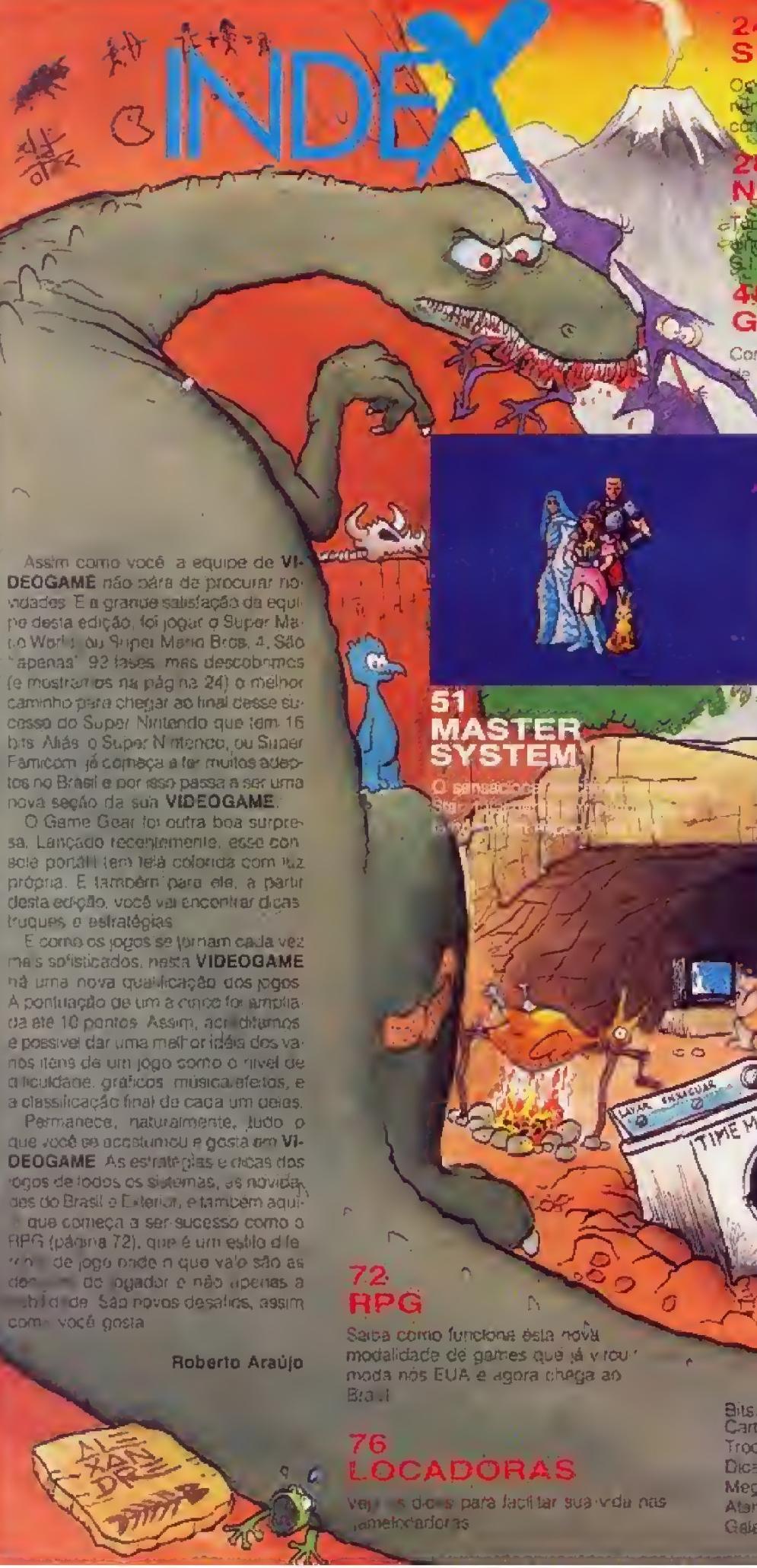
• FACILITA-SE PAGAMENTO

• ACEITA-SE CARTÃO DE CRÉDITO • VENDAS VIA SEDEX P/ TODO BRASIL

• MORUMBI SHOPPING - PISO TERRÉO
FONES: (011) 531-7293/535-5261

• SHOPPING PAULISTA - PISO MAESTRO CARDIM
FONES: (011) 251-2818/289-1058

INDEX



Assim como você, a equipe de VIDEOGAME não pára de procurar novidades. E a grande satisfação da equipe desta edição, foi jogar o Super Mario World ou Prince Mario Bros. 4. São "apenas" 92 fases, mas descobrimos (e mostramos na pág na 24) o melhor caminho para chegar ao final desse sucesso do Super Nintendo que tem 16 bits. Além o Super Nintendo, ou Super Famicom já começa a ter muitos adeptos no Brasil e por isso passa a ser uma nova seção da sua VIDEOGAME.

O Game Gear foi outra boa surpresa. Lançado recentemente, esse console portátil tem tela colorida com luz própria. E também para ele, a partir desta edição, você vai encontrar dicas, truques e estratégias.

E como os jogos se tornam cada vez mais sofisticados, nesta VIDEOGAME há uma nova qualificação dos jogos. A pontuação de um a cinco foi ampliada até 10 pontos. Assim, aqui ditumos é possível dar uma melhor idéia dos vários itens de um jogo como o nível de dificuldade, gráficos, música, efeitos, e a classificação final de cada um deles.

Permanece, naturalmente, tudo o que você se acostumou a gostar em VIDEOGAME. As estratégias e dicas dos jogos de todos os sistemas, as novidades do Brasil e Exterior, e também aquilo que começa a ser sucesso como o RPG (página 72), que é um estilo de jogo onde o que vale são as ideias do jogador e não apenas a história. São novos desafios, assim como você gosta.

Roberto Araújo

76 LOCADORAS

Vejam dicas para facilitar sua vida nas locadoras.

24 SUPER FAMICOM

O heróis Mario e Luigi voltam à cena nesse videogame de quarta geração, com gráficos e som ultra-sophisticados.

28 NINTENDO

Tudo sobre o lançamento Rocketeer e confira os jogos Battletoads, D.J. Boy, St. Joe.

48 GAME BOY

Confira os segredos de Burai Fighter e de W.F. Super Stars.

51 MASTER SYSTEM

O sensacional Super Mario Bros.

58 GAME GEAR

Confira as dicas para esse novo portátil colorido.

Bits...	5
Cartas...	14
Trocas & Robos...	20
Dicas do Leitor...	22
Mega Drive...	50
Atari...	68
Galeria dos Feras...	90

72 RPG

Saiba como funciona essa nova modalidade de games que já virou moda nos EUA e agora chega ao Brasil.

76 LOCADORAS

Vejam dicas para facilitar sua vida nas locadoras.

SENSACIONAL SUPERPROMOÇÃO

VideoGame

TEC TOY

OS RECORDISTAS

O número impressionante é 99.999.800. Mas foi essa a pontuação que Anderson Roberto Nais e Edvaldo Rodrigues de Oliveira fizeram no Alex Kidd in the Miracle World. Com esse resultado, devidamente comprovado por fotografias, se tornaram os grandes recordistas da SUPERPROMOÇÃO VIDEOGAME TEC TOY da edição nº 4. O terceiro lugar ficou com Cristiane Kawai de Oliveira,

com a não menos respeitável pontuação de 86.090.800. Por estes recordes os três receberão consolas Mega Drive.

Também respeitando o regulamento, os 27 recordistas subsequentes receberão, pelo Correio, camisetas VIDEOGAME. A apuração desses recordes foi realizada pela equipe do VIDEOGAME e por representantes da Tec Toy. Confira se você foi um dos premiados:

OS 30 PREMIADOS

1º) Anderson Roberto Nais, Campinas SP 99.999.800, 1 console Mega Drive; 2º) Edvaldo Rodrigues de Oliveira, Campinas SP 99.999.800, 1 console Mega Drive; 3º) Cristiane Kawai de Oliveira, Campinas SP, 86.090.800, 1 console Mega Drive; 4º) Alessandro Arakaki, São Paulo SP 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 5º) Alessandro C. Albernaz, Goiânia, GO 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 6º) Murilo C. de Paula Albernaz, Goiânia, GO, 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 7º) Dionisio Cason Llerena, SP 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 8º) Mário Pará Magalhães, Santos SP

RJ 9.327.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 9º) Marcos Augusto Almeida da Silva, Rio de Janeiro, RJ, 9.999.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 10º) Fábio Carlos Wada Vileira, São Paulo SP 9.999.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 11º) Fábio Pereira da Silva, São Paulo SP 9.998.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 12º) Gleison Soares dos Santos, São Paulo SP 9.997.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 13º) Juliano C. Albernaz, Goiânia, GO, 9.877.000, 1 camiseta VIDEOGAME; 14º) Rodrigo Motta de Oliveira, São Paulo SP 9.444.500, 1 camiseta VIDEOGAME; 15º) Cristiano Rodrigues da Silva, São João do Meriti, RJ 9.327.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 16º) José Roberto Ferreira Alves Límeira SP 9.305.000, 1 camiseta VIDEOGAME; 17º) Fábio Motta Kojima, São Paulo SP 9.072.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 18º) Adriano Abareido Soares, Limeira SP 8.569.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 19º) Johnny R. Negrizi, Poços de Caldas MG 8.402.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 20º) Marcelo Willians Tonin, São Paulo SP 8.111.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 21º) Marcelo Batista, São Paulo SP 8.111.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 22º) Daniel Carneiro, Poços de Caldas MG 8.103.040, 1 camiseta VIDEOGAME; 23º) Luiz Alberto Lamego, Poços de Caldas MG 8.002.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 24º) André Luis Zimbelli P. da Silva, Valinhos, SP 5.464.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 25º) Paulo Cesar Pereira, Curitiba PR 5.347.800, 1 camiseta VIDEOGAME; 26º) Sandro do Amparo Machado, Salvador BA 5.043.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 27º) Deivison Tonin, São Paulo SP 4.323.200, 1 camiseta VIDEOGAME; 28º) Yuko Yasumoto, São José dos Campos, SP 4.193.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 29º) Erick Viana Panek, São Paulo SP 4.134.400, 1 camiseta VIDEOGAME; 30º) Arnaldo Rodrigues Mano, São Paulo SP 4.118.600, 1 camiseta VIDEOGAME

Entrega de prêmios

André Nogueira de Souza e Frederico A.C. Kruken receberam o Mega Drive a que tinham direito como prêmios colocados na SUPERPROMOÇÃO nº 4 — "Meu nome é..." Como previa o regulamento, André ganhou por sugerir o nome Lig para o personagem que ilustra a revista e Frederico por sugerir sua melhor utilização (caixas para guardar cartuchos).

A entrega aconteceu em São

Paulo, na sede da Sigla Editora que faz a VIDEOGAME. José Sérgio Branco, editor-executivo da revista "DUAS RODAS", também da Sigla, foi quem entregou o prêmio a An-

dré e José Eduardo Teixeira, gerente do departamento financeiro da empresa, premiou Frederico.

Os demais ganhadores receberão seus prêmios pelo correio

Branco, da Sigla, entrega Prêmio a André (ao lado) e José Eduardo (também da Sigla) entregam o Mega de Frederico (abaixo).





Com o olho basta fixar o objeto pela mira e gritar "fire". O tiro sai, preciso.

NORTEONDO / APOLICS

Laser Scope, sua voz no comando

Conheça esse acessório que dispensa o controle normal



Na posição "turbo" saem dois disparos

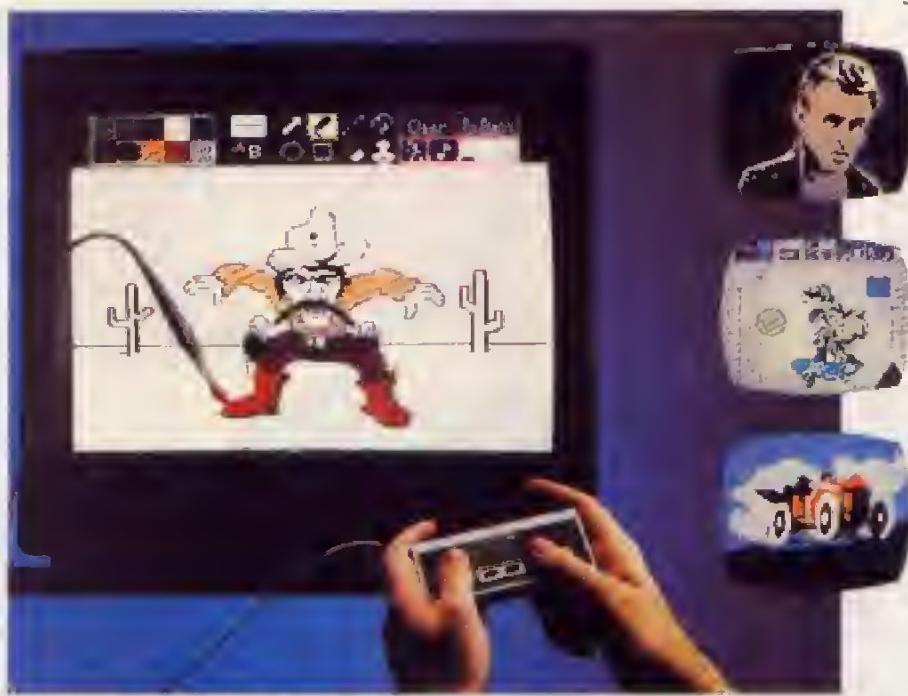
O visual é o de um piloto de um caça supersônico de última geração. Depois de vestir o capacete, o "piloto" olha atentamente para a tela. Fixado o alvo, ouve-se um grito. E é justamente ai que entra o Laser Scope, um revolucionário controle para jogos de tiro do sistema Nintendo que funciona ao comando da voz.

O Laser Scope é um controle bastante sofisticado. Possui um visor que funciona como mira, e um microfone preso a uma haste. Uma vez ligado ao console, basta fazer coincidir o X do visor com o alvo na tela e, nesse momento, dizer "fire" (pronuncia-se "faire", logo em inglês). O controle é bastante sensível, e o tiro sai preciso.

O Laser Scope não precisa

da palavra inteira para disparar. A primeira sílaba "fa" ou apenas a insinuação do "f" já são suficientes para o disparo. Assim, os tiros podem ser disparados muito mais rapidamente. Principalmente se o jogador tiver habilidades de canto de "trap".

Outro recurso que equipa o Laser Scope e que vai deixar os inimigos em polvorosa é o turbo. Quando ligado, a cada comando de voz dois tiros são disparados. Dependendo da habilidade e da rapidez com que o jogador articula a voz, uma verdadeira enxurrada de tiros pode percorrer a tela, literalmente eliminando todos os alvos e inimigos. Aí é só ter boa pontaria. Não há inimigo que resista!



É só encaixar o cartucho e começar a criar

Desenhe. Com o controle.

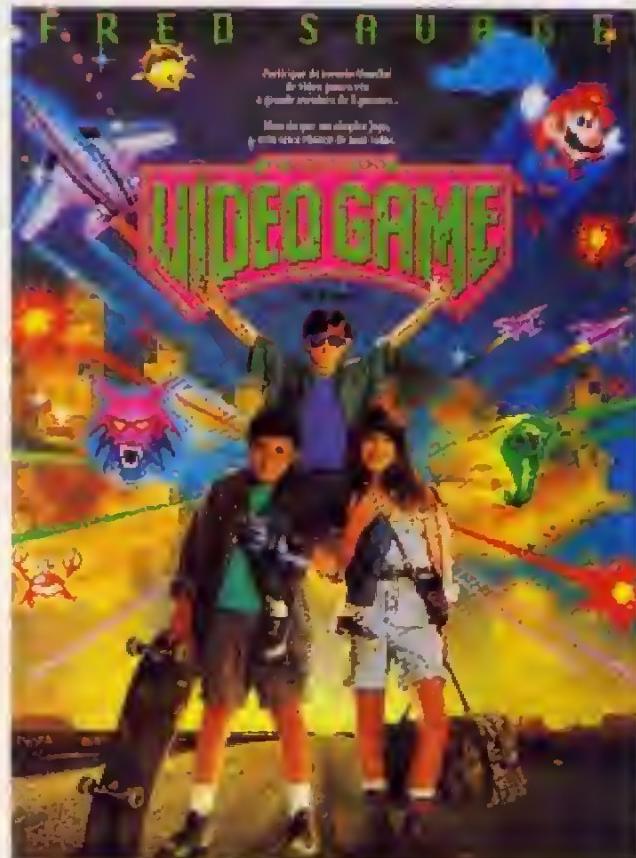
A Nintendo americana está lançando o Videomation, um cartucho que permite ao gamemaníaco usar a tela da televisão como um computador gráfico. Basta selecionar uma paleta de cores e o tipo de pincel pelo joystick e criar os mais variados tipos de desenhos. O Videomation pode também ser programado para animar os desenhos produzidos, criando os mais variados tipos de movimentos.

Videogame, o astro.

Os gamemaníacos já perceberam que a Nintendo é a empresa mais preocupada em lançar jogos baseados em títulos de cinema. "As Tartarugas Ninja" é sem dúvida o melhor exemplo, mas também vieram "Rocketeer" e "Hudson Hawk", antes mesmo de os filmes entrarem em cartaz, nos Estados Unidos. Agora a Nintendo ataca diretamente nos cinemas, lançando um filme especialmente para divulgar o nome da empresa.

"O Gênio do Videogame" (The Wizard, EUA, 1991) aparece exatamente no momento em que os jogos eletrônicos ganham espaço mundial. A história é bastante interessante: um garoto de aproximadamente oito anos sai de casa ao lado do irmão, de 13 anos, com destino à Califórnia. No meio do caminho, encontraram uma garota. O Irmão está formado e a aventura começa. Os jovens precisam de dinheiro para comer e a solução logo é encontrada. O garoto mais novo é um gênio do videogame e poderá participar de um campeonato de feras que paga US\$ 50 mil ao vencedor.

Para os craques nos jogos será muito divertido assistir a esse filme, que apresenta muitos games já populares aqui no Brasil. De "Ninja Gaiden", passando por "Tartarugas Ninja",



O filme O Gênio do Videogame já está em cartaz.

"Rad Racer" até o clássico "Super Mario 3", que é disputado na final do campeonato. O que vai chamar a atenção é a forma como um campeonato de games é organizado nos EUA. Para os gamemaníacos é uma verdadeira festa. Até a Hot

Line da Nintendo é mostrada. Afinal, as crianças sempre ligam desesperadas a procura de dicas para chegar a última fase de um cartucho.

Marcos Petrucci,
Especial para VIDEOGAME



NES, a console mais vendida

Nintendo. A maior japonesa.

A Nintendo é a primeira empresa em tamanho e lucratividade do Japão. A notícia foi dada pelo jornal econômico "Nihon Keizai Shimbun".

A empresa, baseada na cidade de Kioto, passou do terceiro para o primeiro lugar em função de sua rentabilidade, ausência de débitos, eficiência e penetração agressiva no mercado. Os consoles de 16 bits (quarta geração) Super Famicom e os cartuchos de Super Mario Bros. fizeram com que a empresa obtivesse um grande lucro no último ano fiscal, responsável pela primeira colocação.

Tudo Boy

No Exterior seu preço é de apenas 100 dólares. Mas se o proprietário de um Game Boy resolver comprar todos os acessórios disponíveis para esse portátil, certamente gastará muito mais que isso. É o Light Boy que serve para iluminar sua tela (que não tem luz própria) e que, de quebra, vem com uma lente de aumento; bateria recarregável; o Game Link (que serve para interligar dois Game Boy); fone de ouvido; dezenas de cartuchos, entre vários outros produtos.

Já que existem tantos acessórios, por que não uma caixa onde guardá-los? Assim surgiu também o Game Keeper que é uma caixa feita de material resistente onde cabe o Game Boy e diversos de seus acessórios. Evidente que ela é acolchoada por dentro e dispõe também de espaço para pilhas reservas, e cabem seis cartuchos.

Se estes produtos estão disponíveis apenas no Exterior, a



Chips do Brasil acaba de lançar por aqui um novo acessório também para os donos de Game Boy é o Case Boy. Um estojo em plástico injetado que facilita o transporte do portátil, protegendo-o contra risco, impacto e sujeira, segundo o fabricante. Para jogar não é preciso retirar o Game Boy do Case.

E a Chips do Brasil promete se especializar em acessórios para videogames portáteis. O Case Boy já pode ser encontrado nos grandes magazines e nas lojas especializadas de todo o País.



FOTOS DIVULGAÇÃO



O Game Keeper (acima) permite levar o Game Boy e diversos acessórios. Ao lado o Case Boy.

WICALE Brinquedos & Videogames

O MUNDO FASCINANTE DOS BRINQUEDOS E GAMES

Especializada em produtos

EGTOY

Games & Acessórios

- GAME GEAR
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM II
- ADAPTADOR
- PISTOLA
- ÓCULOS 3D
- JOYSTICKS
- MINI GAMES SÉRIE MASTER (VARIOS TÍTULOS, INCLUSIVE LANÇAMENTOS)
- CARTUCHOS PI GAME GEAR, MEGA DRIVE E MASTER SYSTEM (GRANDE VARIADADE)

Cartuchos
NOVOS LANÇAMENTOS
para Master System:
JOGOS OLÍMPICOS, ZILLION,
HEAVY NIGHT-CHAN, FORGOTTEN
WORLDS, PHANTASY STAR.
para Mega Drive:
PHELIOS, BURNING FORCE,
SECRET OF SHINOBI, SONIC,
DYNAMITE DUKE



A "WICALE TEM",
OS MELHORES
BRINQUEDOS E
VIDEO GAMES PELOS
MELHORES PREÇOS.

GRANDES
OPERTAS PARA O
DIA DAS
CRIANÇAS

Brinquedos

- PENSE BEM
- SABRE
- VIDEO DRIVE JUNIOR
- TURBO DRIVE
- MINI QUESTRON
- QUESTRON
- MR. SHOW
- ROCKIN BEAT
- DANCING MONICA
- DANCING CEBOLINHA
- MINI GAMES (VARIOS MODELOS E TÍTULOS)
- BEE BOP (LANÇAMENTO)
- XUXI E PIAO JAIARI (LANÇAMENTO)
- TELE PAPO (LANÇAMENTO)
- MINI BIT (LANÇAMENTO)
- TECO E RUXIMIN II (LANÇAMENTO)
- HIT KEYS (LANÇAMENTO)
- HIT GUITAR (LANÇAMENTO)
- NATASHA (LANÇAMENTO)
- CARROS RÁDIO CONTROLE
- MINI PREDATOR (LANÇAMENTO)
- MIRAGE (LANÇAMENTO)
- BLACK THUNDER (LANÇAMENTO)
- TYRANT (LANÇAMENTO)
- RUNAWAY (LANÇAMENTO)
- LASER III (LANÇAMENTO)

Revendedor Autorizado:

EGTOY

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

FACILITA-SE PAGAMENTO

FORNECEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX. SISTEMA DE VENDA, ATACADO E VAREJO.

CONSULTE-NOS! FONE: (011) 703-8071

LOJA - R. EUCLIDES DA CUNHA, 162 - CEP 06010 - SÃO PAULO



APAGOS/U SIGHT & GAND

Angélica é a primeira artista brasileira a aparecer em um game

Uma loira no Atari

A loira Angélica é a primeira personalidade brasileira a participar de um jogo de videogame. O cartucho vai ser lançado pela Engecomp em outubro deste ano e é compatível com o sistema Alan.

O game é uma versão eletrônica do já bastante conhecido jogo de memória e Angélica só aparecerá na tela de abertura. Ainda não foi escolhida a música para o jogo, mas certamente estará entre os sucessos da apresentadora. Uma das mais coladas é o sucesso "You de Táxi".

Mário faz 10 anos

Super Mario está completando dez anos. Este famoso encanador que virou herói nos sistemas da Nintendo de 8 e 16 bits foi criado por Shigeru Miyamoto para o jogo Donkey Kong em 1981. Este foi um dos primeiros games da Nintendo a se popularizar. Desde essa época foram vendidos 35 milhões de cartuchos com o personagem dos quais 7 milhões eram do Super Mario Bros. 3, lançado em 1990.

Mario popularizou-se tanto que uma recente pesquisa feita em escolas americanas revelou ser ele mais famoso que Mickey Mouse. Agora, a fama de Mario vai além dos limites do videogame, pois aparece em relógios, bonés, lancherias e desenhos animados.



COLOQUE A TZ NA MEMÓRIA DO SEU GAME. ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS



LANÇAMENTO!



GAME BAG

Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-Impacto e impermeável.

Master System II



*Entregamos todos os cartões de crédito
indisponíveis p/ compras
eletrônicas por telefone!*

CARTUCHOS P/ GAMES

Grande variedade

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

TEMOS TUDO PARA MONTAR SUÁ LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

• Atendemos de 2ª a 6ª das 8:00 as 20:00 h e aos sábados até as 19:00 hs

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE A: Rua dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 - Junto a Estação Jabaquara do Metro
TEL: (011) 578-7277 - FAX: (011) 578-1031

Nintendo (importado) no Brasil

A briga entre os portáteis foi colonizada. Em agosto, enquanto a Tec Toy lançava o seu Game Gear — game portátil e colorido, fabricado no país — a C. Itoh, empresa que está representando a Nintendo no Brasil, importou um lote de Game Boy para vender com exclusividade na Mesbla. Segundo Shigeru Tsutsui, presidente da C. Itoh, a venda do Game Boy servirá como uma forma de "testar o mercado". De acordo com Tsutsui, foram importados 5 mil consoles e 10 mil cartuchos. São 30 títulos, entre eles Double Dragon, Super Mario Land, Tetris, Dr. Mario, Castlevania. A previsão da C. Itoh no início do mês passado, era de que os consoles e os cartuchos estariam chegando às lojas da Mesbla de todo o país no fim de setembro.

E para quem está sonhando há dias com um Super Famicom com uma boa notícia: antes do fim do ano a C. Itoh promete

trazer do Japão o console de 16 bits na Nintendo, além do NES comum, de 8 bits. Tsutsui não informou quanto custará o Game Boy e nem os outros consoles.

Produtos com a marca Nintendo fabricados no país só devem chegar depois de abril. Quanto ao parceiro que irá produzir e comercializar os consoles e jogos da marca mais famosa de videogame do mundo, Tsutsui desconversa e só responde que "a empresa está estudando várias propostas". O certo é que as negociações, antes concentradas com a Gradienle, já contam com mais interessados. Além da Sharp e da CCE, comenta-se no mercado que a Estrela, maior fabricante de brinquedos do país também estará bastante interessada na marca da gigante japonesa.

Jô Elias, especial para VIDEOGAME



ROBERTO MARQUES

NOVOS LANÇAMENTOS!

- BATTLETOADS
- YO! NOID/ROBOCOP II
- ATTACK II/SIMPSONS
- NINJA GAIDEN III

JOGOS MÚLTIPILOS
E MUITO MAIS.

DIA DAS
CRIANÇAS!
DE UM PRESENTE
DO OUTRO MUNDO
PARA SEU FILHO.

CARTUCHOS P/ VIDEO GAME Cartuchos Compatível com Nintendo, Nacional e Importado.

VENDAS ATACADO - R. ESTELA, 515 - BL. A - CJ. 91 - V. MARIANA-SP CEP 04011 - FONE: (011) 575-8656 - FAX: (011) 549-6652



VENDAS A VAREJO E ASSIST. TÉC.

- SP - R. Turissu, 2145 - Pompéia
Fone: (011) 65-9898
SP - R. Vergueiro, 6116 - Saúde
Fone: (011) 63-8822
RJ - R. Conde do Bonfim, 346 - SL 204
Fone: (021) 228-4040



MAIS DE 200 TÍTULOS
PARA PRONTA ENTREGA
VENHA PARA ESTE MUNDO.

- Vídeo Game da 3ª Geração
- Adaptadores Importados
- Cartuchos 72 e 60 pinos com estojo personalizado.



SEGA

GAME
GEAR

POWER

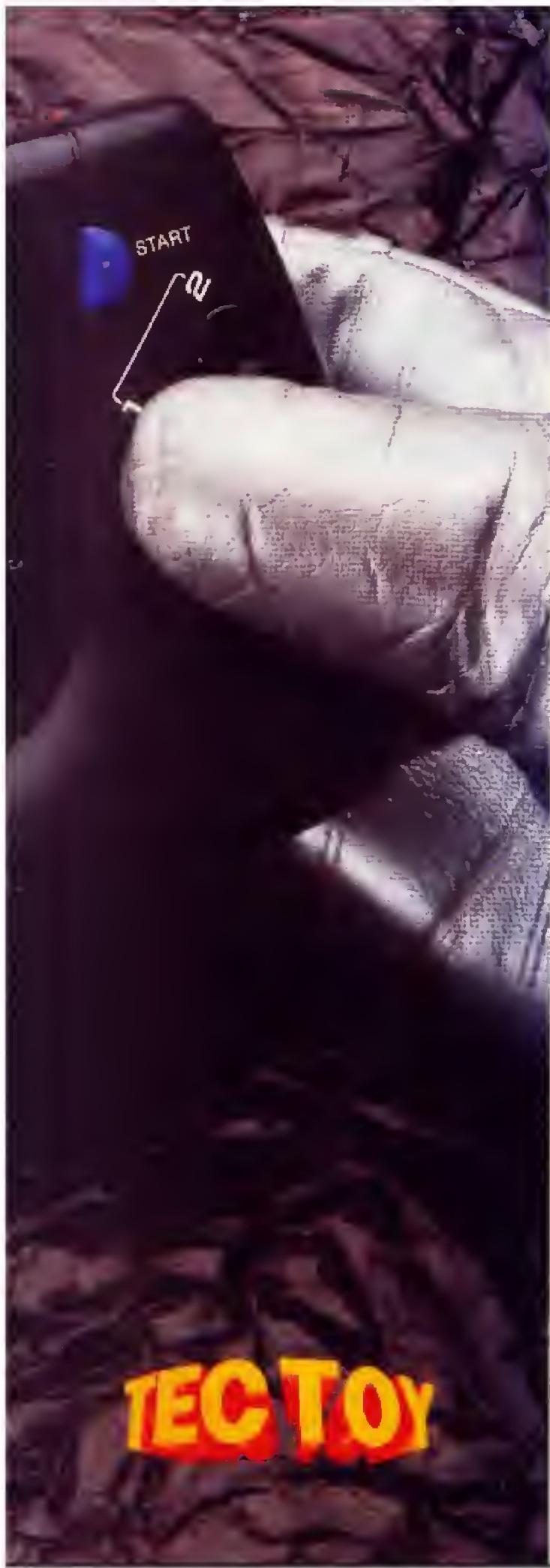
FUEL LEVEL

MISSILE
F-15ST

G3

PHOTO
002-39

SEG
PORTABLE
VIDEO
SYSTEM



**Responda depressa:
qual é o único videogame
portátil que tem 4096 cores,
joga os maiores sucessos
do Mega Drive e do
Master System e funciona
até no escuro?**

Resposta rápida: Game Gear.

Game Gear está aqui,

com a sua famosa tela de

cristal líquido, cores sensacionais e

definição de imagem surpreendente. Game Gear

não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo

adaptador para tomada comum* e para isqueiro

de automóvel* e pode ser ligado a outro Game

Gear*, para aumentar ainda mais a emoção.



Game Gear só podia ser coisa

da Tec Toy.



**GAME
GEAR**

*accessórios opcionais

Todos os sistemas

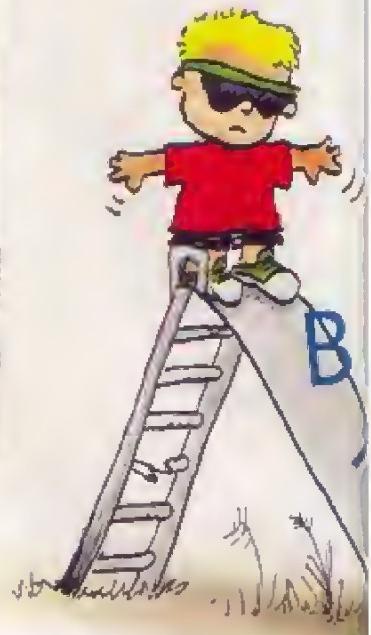
A Game Over (rua Peixoto Gomide, nº 1.088, Cerqueira César, SP) conta com diversos títulos para locação, distribuídos entre os sistemas Nintendo, Mega Drive e Master System, além do portátil Game Boy e os novíssimos TurboGrafx 16, em cartões e CDs.

Sucessos como o Totally Rad, Rollergames e S.C.A.T para Nintendo, e Balman, para Game Boy, fazem parte do acervo da loja, que oferece ainda uma linha completa de acessórios para todos os sistemas.



FOTOS: NORBERTO UARQUES

No Game Over existem títulos até para o TurboGrafx 16



Hora marcada

Nos Estados Unidos parece que vai surgir uma nova onda entre os pais de game-maniacos. É que três inventores da Carolina do Norte patentearam um aparelho eletrônico, que quando conectado à televisão regula seu funcionamento.

O sistema permite aos pais controlar o tempo que seus filhos passam em frente à TV, assistindo a programas ou jogando videogame. Para ligar a televisão, a criança tem de colocar um cartão, como os usados nos Caixas Eletrônicos de bancos, com seu código num controlador ligado à televisão.

O equipamento, dotado de um relógio acionado assim que o aparelho é ligado, mantém o televisor ligado durante o tempo estipulado pelos pais. Depois desliga e não é possível religá-lo. Só no dia seguinte. A novidade já pode ser encontrada nas lojas americanas e custa US\$ 100. Já pensou se a moda pega por aqui?

Vingança

Acaba de ser lançado nos EUA o Video Vigilante, uma caixa preta acompanhada de um joystick que atira nos personagens e atores da televisão. Comandando o joystick, o jogador mira na tela e atira. O som é de um tiro e logo após forma-se, graficamente, um buraco de bala na tela. O aparelho pode ser usado em qualquer TV ou videocassete e custa US\$ 50, nos EUA.



Na Premiere há cerca de 140 títulos

Super lançamentos

Nas prateleiras da Premiere Video & Games podem ser encontrados cerca de 140 títulos para locação, entre os sistemas Nintendo, Mega Drive e Master System. Sucessos como A Pequena Sereia (Nintendo), Fantasia (Mega Drive) e Castle of Illusion (Mega Drive) fazem parte dos superlançamentos que a locadora oferece.

A Premiere Video & Games

trabalha ainda com uma linha completa de acessórios e consoles, que estão disponíveis somente para a venda. Para se tornar sócio basta comparecer à loja acompanhado de um adulto e apresentar CIC, RG e comprovante de endereço.

Aí vai um dos endereços: rua Guarará nº 551, Jardins, São Paulo (SP). O telefone para informações é 884-7022.



Entre as consolas, o Superfamicom. É pagar e jogar.

disponível mais de 100 títulos no total — e pronto. Um temporizador instalado sobre o TV controla o tempo mínimo, que é de 15 minutos, podendo ser renovado. Dentro destes quinze minutos, o usuário pode ainda trocar uma vez de cartucho.

Há ainda a possibilidade de se tornar sócio do Famicom Plaza. Nesse caso, há um desconto na compra de um cheque-locação e muitas outras promoções, como 30 minutos grátis no dia do aniversário do associado e sorteios de brindes a cada quinze dias. Para se tornar sócio, basta comparecer à loja com um documento de identidade, CIC, comprovação de residência e duas fotos 3x4.

O endereço do Famicom Plaza é o seguinte: Avenida Brigadeiro Luis Antônio, 2.344 (galeria do cine Paulistano), São Paulo, SP. O telefone é (011) 289.1523.

Sem levar para casa

Super Mario Bros. 4 e F-Zero (Super Nintendo), Sonic e Fantasia (Mega Drive), Bonk's Adventure (PC-Engine) e muitos outros títulos solitários estão agora ao alcance de qualquer gamemaníaco. É que o Famicom Plaza, de São Paulo (SP), está implantando um sistema de locação de consolas sem-

lhante aos iliperamas. O gamemaníaco joga na própria loja e paga pelo tempo de utilização dos equipamentos.

O funcionamento é bastante simples: basta chegar, escolher o sistema em que se quer jogar (Super Famicom, Mega Drive, PC-Engine, Nintendo e Master System), o cartucho — estás a



SE VOCÊ É VIDEOMANÍACO, PODE CHAMAR O GALPÃO DE HOSPÍCIO.



O Galpão está fazendo loucuras para atrair locadoras e atacadistas: videogames Master System, Mega Drive, os videogames compatíveis com Nintendo, além de joysticks, cartuchos e acessórios, tiveram seus preços fulminados. Mesmo que você seja um simples maníaco por videogame, venha nos visitar. Você vai aumentar o poder de fogo do seu dinheiro.



CARTUCHOS P/TOP GAME CCE



PISTOLA LASER CCE PVG-9000



TOP GAME CCE VG-9000



GALPÃO
dos eletrônicos

R. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - travessa da Av. Rudge, 550 - Barra Funda - SP - tel.: 826-0022 - Aberto de 2ª a 6ª das 9 às 19h e sábado até as 14h.

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

CARTAS

SIMPSON

Como é possível "pixar" as latas de lixo e o hidratante no cartucho The Simpsons Bart vs. Space Mutants?

Rodrigo C. Auler
Curabá, MT

Você tem de pegar uma latinha de spray. Há uma logo acima da janela, após o cinema, no começo da primeira fase. Suba no parapeito desta janela e use o superpulo (botão A e B juntos) para alcançá-la. Com o spray na mão, basta se aproximar de qualquer objeto violeta e apertar o botão B, inclusive para as latas de lixo e o hidratante.

NINJA GAIDEN I

Ao contrário do que foi publicado na seção de cartas de VIDEOGAME nº 6, é possível ganhar vidas no jogo Ninja Gaiden I. Uma delas está no final da fase 4-2.

Cleder Luiz Fagundes
Porto Alegre, RS

De fato, você tem razão. Em Ninja Gaiden I (Nintendo) há mesmo a vida no estágio 4-2. Só que não é possível pegá-la mais de uma vez como perguntava o leitor da carta a que você se refere, e essa informação acabou confundindo a nossa equipe. Pedimos desculpas pelo erro.

PUNCH-OUT

Gostaria de saber se há alguma dica especial para derrotar o Mike Tyson no cartucho Punch-out?

Marcelo da Silva Schiavo
Volta Redonda, RJ

Para derrotar Mike Tyson neste cartucho não há dica. Tem de ser na habilidade mesmo. O jeito é treinar bastante. Usar a Power Glove (um acessório Nintendo) também pode ajudar.

GAME GEAR I

Parabéns pela boa revista, mas acho que está faltando uma seção especializada em Game Gear. Outra sugestão por que a revista não publica o número de Megabytes dos jogos?

João Luiz Piccioni Jr.
São Paulo, SP

Sua primeira sugestão e de vários outros leitores foi atendida. A partir desta edição, os maiores sucessos deste excelente portátil estarão na seção Game Gear, com dicas e estratégias. Quanto à sua segunda sugestão, primeiro vamos a um esclarecimento: a capacidade de memória dos cartuchos vem indicada em Megabits, e não em Megabytes. Lembre-se que 1 Me-



LUSTHACÉSIALEANDREOMO

SEGA americana e um console Genesis (também americano). Em outra combinação cartucho/console que não seja esta a dica pode não funcionar.

MOONWALKER

Gostaria de saber se é possível escolher fases no jogo Michael Jackson's Moonwalker.

Guilherme Ebert Eiges
Florianópolis, SC

Entramos em contato com a Hot Line da Tec Toy, que nos informou ser impossível escolher fases no cartucho Michael Jackson's Moonwalker.

DÚVIDA

Tenho uma dúvida quanto ao PC Engine na página 59 da revista VIDEOGAME nº 6: está escrito que este console possui 16 bits, já na página 60 aparece que ele têm 8 bits. Afinal, qual das informações é correta?

Fábio de Araújo Assunção
Alcântara, RJ

A informação correta é a da página 60: o PC Engine é um console de 8 bits, e seu processador é o 65C02. O console TurboGrafx-16, também referido na reportagem, este sim, é um console de 16 bits. Seu processador é o 65C816.

CARTUCHO DE GENESIS

Tenho três dúvidas. 1) O cartucho do Genesis é compatível com o Mega Drive e vice-versa? 2) É preciso um adaptador? 3) O Genesis precisa de um transcodificador?

Douglas de O. Agostinho
São Caetano do Sul, SP

O cartucho Sega Genesis (americano) é totalmente compatível com o Mega Drive e não necessita de nenhum adaptador. Para ter a imagem colorida na tela é necessário comprar um transcoder ou fazer a transcodificação do aparelho para transformar o sinal original (NTSC) em PAL-M. Sem isso a imagem saí em preto e branco.

SUPER FAMICOM

Quero saber títulos de cartuchos de Super Famicom.

Uira Felipe Lourenço
Belém, PA

Nesta edição de VIDEOGAME você fica conhecendo melhor um deles: O Super Mario Bros. 4. Mas ainda há bons títulos como o F-Zero, Ultra Man, Big Run e o Gradius III. Agora é só experimentar.

CASTLE OF ILLUSION

Gostaria que a VIDEOGAME confirmasse a dica dada na edição nº 6. A dica diz que Mickey pode se transformar em fantasma em Castle of Illusion. Tentei várias vezes e não consegui.

José Carlos J. de Campos Jr.
Rio de Janeiro, RJ

A equipe de VIDEOGAME testou essa dica (Mickey Fantasma), porém utilizando um cartucho produzido pela



A WAR GAME adverte: Jogar Video Game é essencial a saúde

WAR GAME



BREVE ABRIREMOS 24 HORAS

INSCRIÇÕES GRÁTIS

- Entrega gratuita à domicílio

- Locação de consoles.

- Distribuidora e Locadora.

- Fique de olho nas ofertas de usados.

- Preços promocionais - Faça já seu cadastro p/ mala direta.

Na War Game
você encontra
as melhores fitas
de Video Games!!!

ATENÇÃO

Vendas p/ todo o Brasil via SEDEX
Preços especiais p/ locadoras
e distribuidoras.

R. Maria Custódia, 168 - Sta. Terezinha
Trav. Eng. Caetano Alvares c/ Cons. Moreira
(Bairros) CEP 02460 - Santana

 (011) 290-2130

WAR DIVERSÕES ELETRÔNICAS

R. D. Martinha, 345
em frente a War Game.

Assistência Técnica


Locação
a 600,00

CARTAS

MICKEY

Gostaria de saber se o cartucho do Mickey Mouse está entre os títulos da Nintendo

Hugo S. G. Pereira
Duque de Caxias, RJ

Sim, o cartucho do Mickey Mouse está entre os títulos da Nintendo e chama-se apenas Mickey Mouse. Ele já foi mostrado na edição nº 3, página 40, da revista VIDEOGAME. Confira.

RAMBO III

Gostaria de saber como destruir o helicóptero na última fase do cartucho Rambo III do Master System

Carlos A. O. Soares
Barra Mansa, RJ

Para conseguir destruir o helicóptero, você deve atirar até que sua energia fique fraca. Recarregue então suas forças, detonando o recarregador, e continue atirando até que a munição acabe. A granada é o seu último trunfo, que acabará de vez com o helicóptero.

ALTERED BEAST

No cartucho Altered Beast, eu não sei como destruir o chefe da 2ª fase. Vocês podem me ajudar?

Leandro C. Malos
Rio de Janeiro, RJ

Para vencer o chefe da 2ª fase, você deve se transformar em dragão e se posicionar no centro da tela. Comece dando choque antes mesmo do inimigo aparecer. Quando ele surgir é só dirigir o choque diretamente aos seus olhos. O inimigo não conseguirá resistir por muito tempo.

MARIO 3

A VIDEOGAME nº 5, na seção Dicas do Leitor, explica que o jogador do Super Mario Bros. 3 deve pegar o martelo com os Irmãos Martelo. Como isto é possível? Nesta mesma revista, vocês dizem que não foi lançado o jogo Super Mario 4 no Nintendo de 8 bits, mas eu o tenho no meu Phantom System. O que me dizem disto?

André Kaminski
Curitiba, PR

Após derrotar os Irmãos Martelo, você vai ver um martelinho piscando no canto esquerdo da tela. Automaticamente, ele será incluído na lista de objetos que podem ser selecionados no mapa (use o botão B). Quanto ao cartucho Super Mario Bros. 4, irá-se com certeza de uma versão "pirata" do famoso personagem. Vale conferir na reportagem a respeito, na seção Bits de VIDEOGAME nº 6.

SUPER CONTRA

Tenho duas dúvidas: 1) No cartucho Super Contra (Nintendo), qual a sequência para começar o jogo com 30 vidas? 2) Como faço para derrotar o Frankenstein na 4ª fase do jogo Castlevania (Nintendo)?

Cleverson V. Moreira
Petrópolis, RJ

A sequência certa para começar o jogo Super Contra com 30 vidas é direita, esquerda, para baixo, para cima, A, B, Start. Para derrotar o Frankenstein na 4ª fase do jogo Castlevania, você deve ficar no canto direito da tela, abaixado e dando chicotadas no inimigo. Quando sua energia estiver fraca, corra para esquerda e passe em cima do frango: ele trará sua força de volta.



ILUSTRAÇÕES ALEXANDRE ORO

CRÍTICAS

Acho que vocês só aceitam elogios e não críticas. Sua revista não tem nível técnico nenhum a ponto de ter vários erros "escabrosos" na edição nº 4. Como "todos" sabemos existem quatro videogames portáteis: Game Boy (4 bits), Game Gear (8 bits), Turbo Express e Lynx (16 bits). Assim como não existe videogame portátil de 16 bits? O Turbo Express usa o mesmo processador da NEC (7.5 MHz) e o Lynx um processador central de 16 MHz, ou seja, o mais veloz videogame do mundo.

Flávio Pimenta
Belo Horizonte, MG

A equipe de VIDEOGAME aceita críticas. Tanto que sua carta está sendo publicada. Entretanto, VIDEOGAME mantém as informações publicadas nas referidas reportagens. Elas estão corretas, segundo informações dos próprios fabricantes. Vamos aos dados: primeiro, o Game Boy é um console portátil de 8 bits e não de 4 bits

como você afirma. Seu processador é o 6502, o mesmo dos computadores Apple e do próprio console Nintendo. Quando ao Lynx da Atari e o Turbo Express da NEC, eles não são consoles de 16 bits. O Lynx, segundo dados publicados na revista Electronic Gaming Monthly de março de 1991, trabalha com o microprocessador 65C02 de 8 bits — aliás, o mesmo do Nintendo e do Game Boy. E o Turbo Express, segundo o fabricante, trabalha com o processador Hudson C6280, também de 8 bits. Sua velocidade é de 7,16 MHz, e estão disponíveis até 512 cores. Ele pode rodar os jogos em cartão produzidos pela NEC, que são também compatíveis com o TurboGrafx-16 e com o PC-Engine, do mesmo fabricante. Satisfeito?

GAME BOY

O Game Boy tem "pause"? Como são suas cores? Ele produz som ou música? E o Light Boy, melhora a definição da imagem? Como é o seu funcionamento? O Game Boy pode ser jogado por duas pessoas?

Tomás Carvalho de Oliveira
Salvador, BA

O Game Boy é um console portátil fabricado pela Nintendo, com 8 bits. Entre outros recursos tem "pause", mas sua tela é de cristal líquido, não dispõe de cores. Tem som acompanhando as cenas e música, conforme o cartucho, e que pode ser ouvida em mono pelo aparelho ou em estéreo se for colocado um fone de ouvido. O Light Boy é um acessório que apenas ilumina a tela (ela não tem luz própria). Seu funcionamento é como o de qualquer outro console, recebendo cartuchos (que têm de ser específicos para o Game Boy) e dispõe dos mesmos botões que qualquer Nintendo. O Game Boy pode ser jogado por duas pessoas desde que os dois portáteis sejam conectados por um cabo que já vem com o console.

SPIDER-MAN

Ganhei o cartucho The Amazing Spider-Man do Game Boy, mas não sei nenhuma dica. Será que a VIDEOGAME pode me ajudar?

André M. Pinto
Ribeirão Preto, SP

Na 4ª fase do jogo, o Homem Aranha deverá lutar contra Rhino, o chefão. Para destrui-lo é necessário acertar diversos socos, pois as telas de aranha são inúteis contra ele. Quando Rhino atacar, pule por cima e continue atingindo-o. Agora é só treinar.

CONSOLE ESQUENTA?

Quando o Phantom System esquenta, o melhor é desligá-lo até esfriar ou isso não é necessário?

Jam-Li Causi
Cabo Frio, RJ.

Segundo a Gradiente, fabricante do Phantom, não há limitações de uso para o console do Phantom System. Mas o jogador cansa e a empresa aconselha os videomaniacos a fazer um intervalo de 10 a 15 minutos para cada duas horas de jogo, a fim de evitar a fadiga do jogador.



MASTER EM NINTENDO

É verdade que será lançado no mercado um adaptador para encaixar cartuchos do Master no Nintendo?

Rafael L. S. Filho
São Paulo, SP

Sua informação é incorreta. Os dois sistemas são diferentes e VIDEOGAME não tem informações de que exista um adaptador de um sistema para outro. Veja maiores informações sobre "compatibilidade" em VIDEOGAME nº 3.

ARKANOID

Gostaria de saber alguma dica do cartucho Arkanoid do Nintendo japonês.

Stéphano de Freitas
São Paulo, SP

Na 4.ª fase deste jogo tipo paredão, você deve tentar fazer com que a bola consiga ultrapassar os blocos pelo espaço existente no canto esquerdo da tela. Ela passará então a quebrar os blocos pela parte superior da tela, eliminando-os mais rapidamente. ▶

RADAXIAN GAMES



Nintendo

Super Famicom

- NÃO FAZEMOS FRANQUIA, FAZEMOS AMIGOS. CONSULTE-NOS.
- TEMOS APARELHOS PARA VOCÊ E SEUS AMIGOS JOGarem NA LOJA.
- CAMPEONATOS PERMANENTES.
- OS MAIORES LANÇAMENTOS EM TODOS OS SISTEMAS.
- NÃO COMPRE SEM NOS CONSULTAR

LOJA 1

RUA ORVILLE DERBY 107 MOOCA SAO PAULO CAPITAL CEP 03112 TEL 11 2914-1111

LOJA 2

RUA DO O

MNA 11111-0000

LOJA 3

RUA VIEIRA M

SOLICITE NOSSOS CATALOGOS

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

RADAXIAN RANKING



ACERVO - LANÇAMENTO - PREÇOS - ATENDIMENTO - VOCÊ

CARTAS



ALEXANDRE DHO

SUGESTÃO E DÚVIDA

A minha sugestão é que a revista VIDEOGAME publique uma outra edição especial com todas as dicas do jogo Super Mario Bros. 3. A minha dúvida é por que a SUPERPROMOÇÃO 5 é exclusiva para os donos de Master System?

Gustavo Henrique de Souza
Barra Mansa, RJ.

Sua sugestão, e de outros leitores, foi atendida. Em breve você encontrará nas bancas uma edição especial de VIDEOGAME apenas com o jogo Super

Mario Bros. 3. Quanto à sua dúvida, não é obrigatório ser dono de um Master System, mas é preciso dispor de um, mesmo que emprestado, para fazer o recorde do jogo Alex Kidd In Miracle World. A promoção ficou restrita ao sistema Sega já que foi patrocinada pela Tec Toy que, naturalmente, pretende divulgar o seu sistema e não o de outro concorrente.

E A MINHA CARTA?

Mandei uma carta à VIDEOGAME com uma relação de códigos secretos do jogo 1944 e Super Contra mas ela não foi publicada. Vi na seção de cartas que "por motivo de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente". Só que o jogo Tennis, do Atari, foi publicado nas edições 1 e 5. Assim garanto que não foi por falta de espaço que deixaram de publicar a minha carta, já que estão repetindo assuntos.

Jair Alves Almeida
São Paulo, SP

Se você observar as dicas do jogo Tennis nas VIDEOGAME 1 e 5 verá que as dicas são diferentes. Isso, eventualmente, acontece também com outros jogos já que nem sempre é possível fa-

zer uma revista exclusivamente com lançamentos. Quanto a publicar resumidamente isso é necessário para atender a um máximo de leitores. Mas, agora você não tem do que reclamar, já teve uma carta publicada.

ADESIVO

Por que vocês não publicam um adesivo da revista VIDEOGAME? Gostaria muito de ter um colado em minha pasta.

Rael B. A. Mourão
Campinas, SP.

Sua sugestão está sendo estudada.

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP 01015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.



Chamonix

CHAMONIX GAMES

34 S.E. 2ND AVE-SUITE 210 · DOWNTOWN MIAMI - FLORIDA - ZIPE CODE 33131

Vendas de aparelhos e fitas originais para NINTENDO GENESIS, SUPER FAMICOM, SUPER NINTENDO (NES), GAME BOY, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, NEO GEO, LYNX, TURBO GRAFX, PC ENGINE, AMIGA e outros.
Se você quer abrir uma locadora ou incluir games, entre-nos, pois temos os melhores preços de fitas e aparelhos.

Mega Drive

NEO GEO

SUPER NINTENDO
PC Engine

GAME GEAR

Sega, Genesis
Nintendo'

OFFICIAL
GAME BOY
VIDEO LINE GAME PAR

VENDAS
SO POR
ATACADO.

ATENDEMOS

SO LOCADORAS

E LOJAS.

Temos todos os lançamentos e os melhores preços. Agora em Miami, uma loja especializada em games. Visite-nos.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX
CONTATOS NO BRASIL.

FONES: (011) 458-5122/66-3318 FAX: (011) 458-5565
SOMOS PIONEIROS EM GAMES

Chegou

Travel



CLAUDIO SCHNEIDER



A revista que vai.

*Vai levar você para uma praia deserta em Bali. Vai esquiar em Aspen. Vai navegar Nilo
abaixo num hotel flutuante. E vai estar em todas as bancas, a partir de outubro.*

Travel
IN

Você vai com a gente

PAGE

Uma editora associada à

SIGLA

Tel (011) 549-1433
Fax (011) 549-1220

ROLOS & TROCAS

Phantom System — Com cartuchos e adaptador J72, na caixa, vendo por Cr\$ 160.000,00. Rafael Ramos Gonçalves — Av Santa Cruz, 6496 apto. 104 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 21.830 — Tel. (021) 332.3779.

Cartucho — Troco Ghostbusters II por Ducktales ou Mario Bros II. Compro outros cartuchos. Fabyana Fuentes Moja — R. Nina Rodrigues, 193 — São Paulo — SP — Tel. 703.4471

Supergame — VG-5600 com Joystick Dynacom e 10 jogos, troco por dois jogos do Sistema Nintendo Americano Thiago S Peron — Av. Rio Branco, 101/105 — Varginha — MG — CEP 37100 — Tel. (035) 221.1532

Compro — Fita Yo! Noid Daniel Marquetti — R. Hermann Hering, 377 — Blumenau — SC — CEP 89010 — Tel. (0473) 22.3800.

Minigame — Ninja Gaiden novo, vendo por Cr\$ 15.000,00. Alex Barbosa da Silva — Av Ipiranga, 313 — 8º cj. B2 — São Paulo — SP — CEP 01046. Tel (011) 257.9150 (após 18h).

Maser System — Semi-novo, com óculos e fitas, troco por Mega Drive e fitas. Taygoara Martins — R. Nicacio Pinto, 279 — Bl. 3 — apto 32 — Fortaleza — CE. Tel (085) 234.4692.

Gemini — Importado, com 26 fitas, vendo Divalnei Moreira Vieira — SQN 210 — Bl. K — apto 309 — Asa Norte — Brasília — DF — CEP 70.862 Tel (061) 273.0546

Troco — 35 jogos Atari e um Walkman por Top Game VG 9000. Leandro Martinez de Melo — R. Sud Menucci, 50 — Ferraz de Vasconcelos — SP — CEP 08500

Nintendo — Japonês, semi-novo, vendo Dirce Bonetti — R. Alvaro Neto, 212 — apto. 112 — São Paulo — SP — CEP 04112 — Tel. (011) 570.6385.

Compro — Top Game (Double System) VG 9.000. Marcelo Pontes Nobre — R. Moréia, 125/302 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20761

Bit System — Troco, com 6 fitas, adaptador, controle-remoto e pistola por Mega Drive. Thilago G. do Amaral — Ed. Carijó, 301 — 2ª Etapa — Coqueiral de Itaparica — V. Velha — ES. CEP 29100 — Tel. (027) 239.3562

Phantom System — Com Pistola, troco por Bit System com pistola. Vendo Atari com 7 fitas. Rafael Nascimento — R.D. João VI, 137 — Campinas — SP — Tel. (0192) 53.4074

Master System — Com Pistola e Rapid Fire e 12 cartuchos, troco por Mega Drive com cartuchos. Thiago S. Busato — R. Cel. Ary Pinho, 197 — Curitiba — PR — CEP 82640 Tel. (041) 256.1535 após 13h.

Mega Drive — Na caixa, sem uso, por Cr\$ 130.000,00 e fitas Cr\$ 18.000,00 cada. Edie Ferreira da Silva Jr. — R. Nereu Ramos, 441 — Herval D'este — SC — CEP 89610 — Tel. (0495) 22.2077.

Super Charger — Troco com 2 fitas por Phantom System com fita e adaptador. Tiago de Andrade Pedroso — R. Andra. 55 — São Paulo SP — CEP 02208 — Tel. 202.3764.

Troco — Um microcomputador TK-90 X, mais 50 jogos em fita K-7 por qualquer videogame de 3ª geração. Alex S. de Abreu — SQS-408 Bloco S — Portaria — Brasília — DF — CEP 70257

Supergame — Vendo/Troco, com 6 jogos, uma bicicleta Acrobike RZ, e uma mesa de Pebolin por Master System/Phantom/Mega Drive ou Nintendo. Wagner Moreira da Silva — R. Alvaro da Costa, 271 — São Paulo — SP — CEP 08460



Master System — Com 7 cartuchos, pistola e Rapid Fire por Mega Drive. Cláudio Ueda — SHCGN, 712 — Bloco A — apto. 301 — Brasília — DF — CEP 70760 — Tel. (061) 273.9159

Super Charger — Na caixa, com fitas, vendo por Cr\$ 120.000,00 ou troco por Master System com 3 fitas. Paulo Watanabe — Av. Brasil, 172 — Poá — SP — CEP 08550.

Supertamicon — Troco com 4 fitas por Mega Drive. Fábio Sakaguti — R. Manoel Correia de Freitas, 709 — Curitiba — PR — CEP 82500 — Tel. (041) 264.7739

Phantom System — Vendo com adaptador e 11 cartuchos — Cr\$ 130.000,00. Marcus Vinícius A. Gomes — R. Emílio Henking, 96 — apto. 71 — Campinas SP — CEP 13070 — Tel. (0192) 43.5022

Dactar — Com jogos e uma bicicleta BMX, troco por Master System, Phantom ou Mega Drive Júnior. Cesar S. Guedes — R. C. 122-Q 231 L7 16 — Goiânia — GO — CEP 74000.

Dynavision II — Vendo com 3 cartuchos e adaptador. Precinho camarada! Cr\$ 45.000,00. Fernando Amorim — R. São Paulo, 350 — apto. 301 — Cascavel — PR — CEP 85800 — Tel (0852) 24.1174

Game Gear — Vendo, novíssimo e 2 Game Boy novos. Douglas C. Marinho — R. Santos Dumont, 1718 — Andradina — SP — CEP 16900 — Tel. (0187) 22.4471

Odyssey — Vendo, com teclado Alpha numérico e 13 jogos. Felipe A. Araújo — R. Visconde de Santa Isabel, 72/201 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20560 — Tel. (021) 577.5319.

Cartuchos — Vendo vários, do Phantom System. Vinicius A.R.B. Almeida — R. Bambu 1103/402 — Belo Horizonte — MG — CEP 30310 Tel 223.7065.

Phantom System — Vendo, com fita, pistola e adaptador J-72, Cr\$ 95.000,00. Viktor Belém de Mesquita Sobral — R. Juazeiro do Norte, 181 — apto. 303 — Fortaleza — CE — CEP 60165 — Tel (085) 224.7432

Troco — TV à cores 20" Telefunken por Mega Drive. Dionizio Ferrete — R. Bacurieta, 126 — São Paulo — SP — CEP 02862 — Tel. (011) 277.0232

CCE — Troco com 21 fitas, dois controles por Top Game com 3 cartuchos. Déivid Eduardo P. Barroso — Quadra 46 Casa 66 — Shis Greste — Gama — DF — CEP 72440 — Tel. (061) 556.2946.

VG 8000 — Completo, mais joystick de Phantom, um cartucho, adaptador A-60, 4 rodas skate, Pro Lite, 4 rolamentos importados NHBB, par de sapatos Kaito nº 36, canivete alemão, carteira Town & Country, um cartucho de Atari, dois chaveiros, fone de walkman, fita TDK, mini-lanterna National, estojo de pronto-socorro, adesivos e outros objetos, troco tudo por qualquer videogame padrão Nintendo (exceto Hi-Top Game) com 3 cartuchos. Paulo Primus — R. Burgalhau, 358 — Diamantina — MG — CEP 39100

Power Glove — para Nintendo, troco por 2 fitas legais ou vendo por valor equivalente Cr\$ 40/50 mil. Pedro Tude Sevá — R. Dr. Antônio Galizia, 111 — Campinas — SP. Tel. (0192) 536293

Dactar — Com 42 jogos, vendo ou troco por Top Game VG 9000. Pago diferença. José A.M. Jr. — R. Serra do Mar, 8 — Blumenau — SC — CEP 89100 — Tel. (043) 23.0329.

Atari 2600 — Troco com 28 jogos e bicicleta Caloi Cruiser por Phantom System ou Mega Drive. Jardel Ferraz de Moraes — Av Couto Magalhães, 1658 — Várzea Grande — MT — CEP 78110 — Tel. (065) 381.2354

Master System — Novo, com dois controles e cartuchos, vendido por Cr\$ 70.000,00 ou troco por Nintendo, Bit System ou Phantom System com 2 cartuchos. Fábio Contreiras Lima — Moradas do Imbuí — Ed. Iaiá — apto 601 — Salvador — BA — Tel. (071) 231.5070.

Bit System — Com 2 Joysticks e 15 fitas por Mega Drive. Pago diferença. Celio Deringer — Av. 26 de Abril, 214/002 — José Boiteux — SC — CEP 89145 — Tel. (0473) 521055.

Troco — Um computador TK 3000 completo por videogame compatível com Nintendo ou Megadrive. Luiz Roberto B. de Souza — R. Agostinho Pupo, 80 — Mogi das Cruzes — SP — Tel. (011) 461.4402 — CEP 08730.

Master System — Troco com arma e 4 cartuchos por Mega Drive com um cartucho. Alan Roberto Romanuc — Av. Anhanguera, 399 — São Roque — SP — Tel. (011) 425.3170.

Nintendo — Americano original, vendo com 4 meses de uso com 4 fitas — Cr\$ 100.000,00. Rafaél Sereno Frota — R. dos Tucanos, 4 apto. 401 — São Luis — MA — CEP 65075 — Tel. (098) 235.1166.

Top Game — VG-9000 com 8 fitas, mais Cr\$ 50.000,00, troco por um Mega Drive. Fausto Rodrigu de Souza Silvera — R. Oswaldo Cruz, 442 São José do Rio Preto — SP — CEP 15030. Tel. (0172) 211576

Troco — Prancha de surf em bom estado por videogame 3ª geração (menos Top Game e Dynavision II). Aldo de O. Martins — R. Vila Nova 31 casa 3 — CEP 21500 — Rio de Janeiro — RJ — Tel. (021) 450.0029.

Bit System — Semi-novo com 10 fitas, mais Cr\$ 50.000,00. Troco por Mega Drive. Orlando José Blanc Pereira — R. Nicolau Alves de Oliveira, s/nº — Pirapetinga — MG — CEP 36730 — Tel. (032) 465.1206 (Falar com Domingos).

Game Gear — Compro. Juliano Rodrigues — QR, 106 — cj.7 — casa 5 — Brasília — DF — CEP 72300.

Troco — Walk Machine por Genesis ou Mega Drive — Daniel Fernandes Ogando, Av Melchert, 310 — São Paulo — SP — CEP 03508 — Tel. (011) 295.8974.

Nota da redação
Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP. 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

"APRESENTA"
EXTENSOR EXTERIOR
"A NOVIDADE PARA OS MEGAMANIACOS"

SEU NINTENDO EM
MATERIA DE SOM SE
TRANSFORMARÁ NUM
SUPER APARELHO
STEREO

VISÃO PROMOCIONAL
de Lançamento

72 PINOS

60 PINOS

Desbloqueamos Nintendo Americano

São Paulo: Rua Barão de Tatuí, 109 - Cj. 112
Tel/Fax: (011) 67-0054/Tel. (011) 259-4148
No Rio: Tel: 325-4680
Minas: Tel: 222-6564 (Distribuidor Framsol)
Paraná: Tel: 27-5735 (Distribuidor Framsol)

Sodimpex

CARTUCHOS E APARELHOS ORIGINAIS

Nintendo

- CATALOGO DE 400 TITULOS
- LANCAMENTOS SIMULTANEOS COM ESTADOS UNIDOS
- REMETEMOS POR SEDEX
- PARA TODO PAIS
- SOMENTE ATACADO

SODIMPEX Comércio Exterior Ltda:
CX.P. 812 - SÃO PAULO - SP
CEP: 01059 - FONE: (011) 256-1739
FAX: (011) 231-2432

Metal Storm (Nintendo)

Para começar o jogo com 69 vidas, é só digitar o código: **4 F T P 7 V V S T W**. E, se você quiser começar na fase 6-1, o código correto é **D 3 X 1 J Q 3 D** (coração).

Adriano G. R. Cunha
Angra dos Reis, RJ

Solar Stricker (Game Boy)

Para derrotar o inimigo da quinta fase, fique parado logo acima do canhão central, atirando sempre. Você não será atingido. No inimigo final, fique acima da linha de tiro dos canhões inferiores e só se mova verticalmente. Será uma preocupação a menos para derrotar o chefe.

Martin S. de Assis
Rio de Janeiro, RJ

Ninja Gaiden I (Nintendo)

Você poderá ganhar várias vidas na fase 5-3. Na terceira cama, dê a volta na escada, pois não há maneira de subir nesse local. Pegue a vida e desça por onde entrou. Você pode voltar lá, que a vida estará novamente esperando.

Fábio Salomão
Belo Horizonte, MG

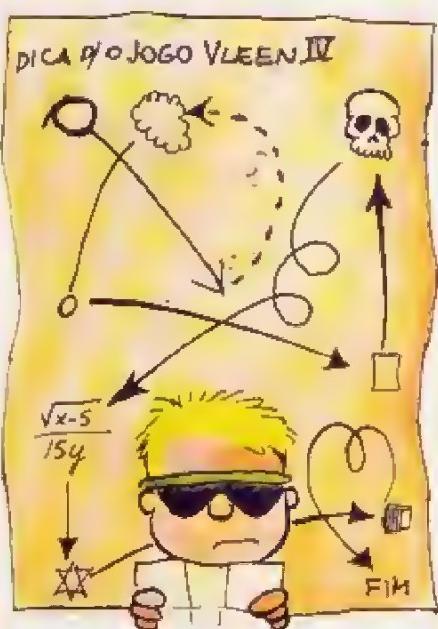


Kenseiden (Master System)

Para conseguir o CONTINUE, proceda da seguinte forma: assim que aparecer a mensagem GAME OVER, aperte os botões **1** e **2**, mantendo-os pressionados até que apareça um esláutia. Solte-os, então, pressionando a diagonal superior esquerda do direcional e o botão **1**.

Michel Menezes de Souza
Niterói, RJ

DICAS DO LEITOR



Mega Drive

Ai vão algumas "passwords" para jogos Mega Drive:

Populous, para começar na segunda fase: **EOAOZORD**; terceira fase: **TIMUS-LUG**; quarta fase: **RINGMPEO**.
Super Voley-ball, para disputar o último jogo com a URSS a senha é **RQ7F4**.
Lakers x Celtics, Se você estiver jogando com o Detroit Pistons, vá direto para a final com este código: **V#HOJ**.

Carlos Augusto Ayosa
São Paulo, SP

Aztec Adventure (Master System)

Na segunda fase, há uma passagem escondida para uma fase secreta. Para atingi-la, pegue uma jangada no primeiro rio. Quando chegar ao final deste rio, aperte os botões **1** e **2** e simultaneamente o direcional para baixo. Pronto: você encontrará a fase secreta.

Vitor Ururahy de Carvalho
Rio de Janeiro, RJ

Trojan (Nintendo)

Para conseguir CONTINUE infinito na tela de apresentação aperte simultaneamente a diagonal superior esquerda, **A**, **B** e **START**.

Marcelo Abrahão Bucci
Oriândia, SP



The Simpsons (Nintendo)

Na primeira fase, ao lado do toldo que deve ser "pixado" com o hidrante (nele está escrito "Wet Paint") há uma vida. Para pegá-la, primeiro suba na vitrine, e daí para a janelinha da porta, abaixo do toldo. Dê então um superpulo em direção ao gramado (**A** e **B** simultaneamente). Bart cairá em uma plataforma invisível. Aí é só apertar o direcional para baixo e pegar as letras que cairão.

Luiz Ronan M. F. de Souza
Uberaba, MG

Gradius II (Nintendo)

Para conseguir o SOUND MODE e ouvir todas as músicas do jogo faça o seguinte na tela de apresentação: aperte os botões **A**, **B** e **SELECT** simultaneamente e depois **START**. Para reiniciar o jogo, aperte **START** novamente. Este truque funciona também no Game Nintendo Super Contra.

Emerson Moaer Zaro
Santa Gertrudes, SP

Black Belt (Master System)

Quando derrotar Wang e salvar Kyoko aparecerão as letras finais. Neste momento aperte os botões **1** e **2** e gire 20 vezes o direcional no sentido dos ponteiros do relógio. Você disputará uma fase especial só com os mestres.

Vitor L. Rodrigues
Rio de Janeiro, RJ

"PARA FUGIR DA MESMICE, FOI INAUGURADA A PRIMEIRA LOJA DE CONVENIÊNCIA (DE GAMES)"

REVISTA VEJA S.P. 26 / 06 / 91

"OS MANÍACOS POR VIDEOGAMES JÁ CONTAM COM UMA LOJA DE CONVENIÊNCIA DESTINADA A ELES - A SUPER GAMES"

REVISTA EXAME 10 / 07 / 91

"UM SUCESSO EMPRESARIAL.
A SUPER GAMES DEVERÁ SE MULTIPLICAR EM POUCO TEMPO"
JORNAL DA TARDE 27 / 08 / 91



SUPER GAMES

VOCÊ TAMBÉM PODE FAZER PARTE DA SUPER GAMES:

SUPER  GAMES
C L U B E

FRANCHISING
SUPER  GAMES

1 PARA SE ASSOCIAR,
RECEBER O INFORME
BIMESTRAL, SUA CARTEIRINHA
E PARTICIPAR DE PROMOÇÕES
INCRÍVEIS, MANDE UMA CARTA
PARA A SUPERCAP COM SEUS
DADOS, ANEXANDO CHEQUE
DE CR\$ 4.900,00 (ANUIDADE).

2 PARA SABER COMO MONTAR
SUA LOJA SUPER GAMES,
ESCREVA OU ENVIE UM FAX
PARA A SUPERCAP,
INDICANDO O LOCAL ONDE
VOCÊ PRETENDE INSTALAR
A SUPER GAMES. APROVEITE
ESTA OPORTUNIDADE.

SUPER MARIO WORLD



SUPER MARIO WORLD



TIPO: Aventura



FOTOS: HERIBERTO MARCHESI

Super Mario World, ou Super Mario Bros. 4 tem como personagem o velho e conhecido Mario do Nintendo de 8 bits — game que já possui três versões — só que evidentemente, um jogo muito mais sofisticado. Esta versão para o Super Nintendo (americano) ou Super Famicom (japonês), de 16 bits, apresenta muito mais recursos, novos movimentos, cenários surpreendentes e, no melhor estilo das versões da 8 bits, músicas e efeitos sonoros

excepcionais. Mas continua o mesmo Mario que todos amamos.

De fato, nesta aventura, pouca coisa mudou na forma do jogo. Como nas outras versões, Mario e Luigi estão novamente às voltas com o terrível Koopa, que não se cansa de raptar a princesa Toad e tentar dominar o Reino dos Cogumelos. Mas os caminhos pelos 8 mundos e cada uma das cenas destes mundos apresentam muitas alternativas diferentes. São 92 fases a se-

rem cumpridas até o final caso o herói resolva passar por todos os mundos. Mas, claro, existe um caminho alternativo, muito mais rápido. E é exatamente este caminho que você vai ficar conhecendo agora.

Os oito mundos

Ao contrário das versões anteriores, Mario ou Luigi podem agora ter uma visão global de todo o Reino, através de um grande e único mapa. Para se movimentar nele, basta apertar **START**. Acada mundo novo, um mapa ampliado deste mundo aparece, para que Mario se oriente e cumpra todas as fases. Aqui você vê o Reino completo. Para o atalho, você deve formar o acesso à estrela que aparece no Mundo 2. Basta seguir o mapa!



O Controle

Outra sofisticação do Super Nintendo e do Super Famicom é o controle. São ao todo 8 botões além do direcional, todos eles com alguma utilidade. Uma grande diferença é que, para que se possa acionar os botões L e R, localizados na parte anterior do controle, é necessário que o jogador use o polegar tanto no direcional como nos botões de comando. Isso exigirá bastante agilidade e treino. Aqui vão as funções:



Itens

		
Cogumelo vermelho: Super Mario.	Cogumelo verde: uma vida	Flor de Fogos: Fiery Mario
		
Moeda Dino: cinco delas na mesma fase valem uma vida	Pena: Cape Mario (ele pode voar por tempo limitado. A queda será suavizada pela capa, que se transforma em pára-quedas)	
		
Balão: Mario pode subir e encontrar segredos cada vez que pegar um balão		

Rumo ao final do jogo!

Para que Mario chegue rapidamente ao final do jogo e entre no Koopa, libertando Toad, ele deve começar o jogo normalmente pelo Mundo 1. Terminado este

mundo, será necessário encontrar duas chaves do Mundo 2 para se atingir a estrela e, ai, mais quatro chaves. Pronto! Koopa está próximo.



Mundo 1: Para quem já conhece o velho estilo deste italiano baixinho, este mundo não vai apresentar grandes dificuldades. O maior problema mesmo será o castelo onde Lemmy Koopa o aguarda. Ai é que começam a aparecer as novidades. Mario pode andar por uma tela e derrubar os inimigos que estão atrás dela (bolão Y). Ou, se estiver dentro de um quadrado vermelho, passar para o outro lado. O único problema será passar os pilares. Para isso, corra — mas seja cuidadoso!

Para vencer Lemmy Koopa, Mario deve tentar derrubá-lo da plataforma gangorra. O resto já é manjado: pule na cabeça dele ou acerte-o com bolas de fogo.

Mundo 2: Na Action Scene 1 Mario encontra a primeira chave. Veja o local correto na foto. Pronto, o caminho para a água está aberto. A Action Scene 2 é na água. Para pegar a chave, transporte o P para uma plataforma antes da plataforma onde aparece a interrogação (foto). Pule nele para transformar os blocos em moedas e alcançar a chave na interrogação.



Dino, um novo amigo

Na sua jornada, Mario (ou Luigi) conta com um grande amigo: Dino, um simpático dinossauro. Encontre os ovos coloridos para contar com a ajuda dele.

Dino verde: Ele está em todas as cenas. Alimente-o com cinco tartarugas e ele crescerá.



Dino vermelho: Alimente-o com uma tartaruga vermelha e ele soltará fogo.



Dino azul: Alimente-o com uma tartaruga azul e ele poderá voar.



Dino amarelo: Uma tartaruga amarela dá a ele um pulo-terremoto.



SUPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD

Ghost House: Este é o último obstáculo de Mario antes da fase da estrela. De novo, o "P" posicione-o sob a mola e pule nele. A mola vai cair. Use-a para passar sobre o fantasmão. Cuidado para não encostar nele. Mais adiante, outro "P" faz aparecer um pé de feijão (lembra dele, em Super Mario 1?) É o caminho para o fantasmão, que agora deve ser derrotado. Para isso, jogue três pedras nele. Aí é só seguir pela estrela!



Castelo de Koopa



De posse da última chave, o caminho para o castelo finalmente se abre. E lá dentro — lógico — há um caminho certo e outros truques. Confira:

Sala 1 - A porta correta é a segunda. Veja o "2" formado pelas pedras ao lado da entrada correta.



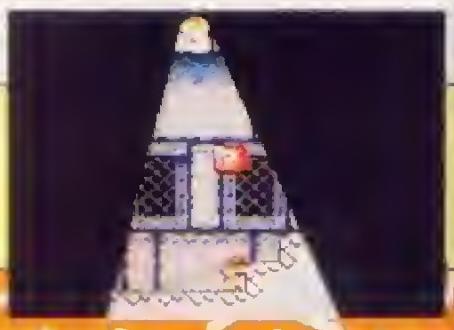
Sala 2 - Aqui, Mario pode passar para trás da tela de arame. Basta apertar Y dentro de um quadradinho vermelho. Y também derruba os inimigos que estão do outro lado. Entre na porta do final.

Sala 3 - Agora, entre na porta 5. Repare nas pedras ao lado dela.



Sala 4 - Uma grande dificuldade será passar os espinhos e as estátuas de rocha. Encoste bem no primeiro pilar. Quando ele subir até a mínima altura necessária para que Mario possa passar, corra! No final, poderá ser preciso agachar. Fique atento. A porta é obrigatória.

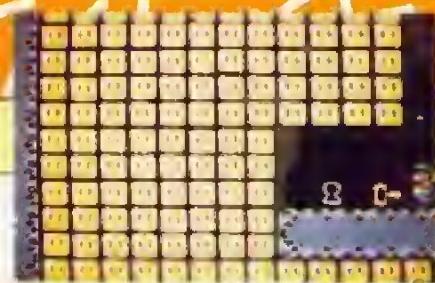
Sala 5 - Aqui, Mario pode acender a luz. Bata no bloco da interrogação. Mas não pisar nos primeiros degraus da escada, pois ela se apagará. Suba no bloco e use o pulo longo para atingir o topo da escada. Passando os abismos de lava, é só enfrentar o vilão.





Fase da Estrela

- 1 - Mario deve abrir caminho por entre os blocos do lado direito da tela, até a chave.
- 2 - A saída normal seria pelo cano. Mas a chave está mais



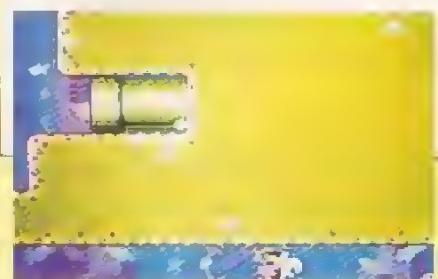
adiante. Siga por baixo!

3 - Nesta fase, primeiro pule no "P". A nuvem vai jogar moedas. Mario deve pegar quatro sem chegar ao final da fase — que é bastante curta. Só assim a nuvem pára. Suba nela para encontrar mais uma



chave.

4 - Agora, a última chave. Siga em frente. Quando chegar aos dois canos da foto, você achou o local: a chave está logo abaixo deles, pelo caminho de baixo. Acerte a interrogação. Se você quiser fazer mais pontos, há ainda uma fase especial na estrela. Mas, daqui, já é possível ir direto ao castelo de Koopa. Siga para a ponta indicada!



Derrote Koopa

A estratégia é complicada, mas não é difícil. Primeiro, acostume-se a ficar sempre no lado oposto ao que o inimigo estiver correndo de um lado para o outro. Quando ele jogar as tartarugas, pegue-as e jogue-as na cabeça dele. Duas bastam.

Koopa foge mas será por pouco tempo. Ele voltará e tentará esmagá-lo, pulando rapidamente sobre ele. Mantenha-se sempre do lado oposto, pas-

sando por baixo dele quando estiver no alto. Novamente, acerte duas tartarugas em sua cabeça.

Nova luta: E Koopa voltará ainda mais irado. Desta vez, ele jogará uma enorme bola de ferro contra o herói. Desvie dela, aproveitando a chance para jogar mais duas tartarugas no vilão. É a chave para o baú de Toad!





D.J. BOY

FOTOS: ROBERTO MARQUES

TIPO: Aventura

Uma terrível gangue sequestrou uma família intelectual, e D J Boy, um hábil patinador, deve usar de toda a malícia e habilidade para fazer o resgate. No caminho pela cidade, muitas dificuldades: muretas, motocicletas e caminhões que deixam cair

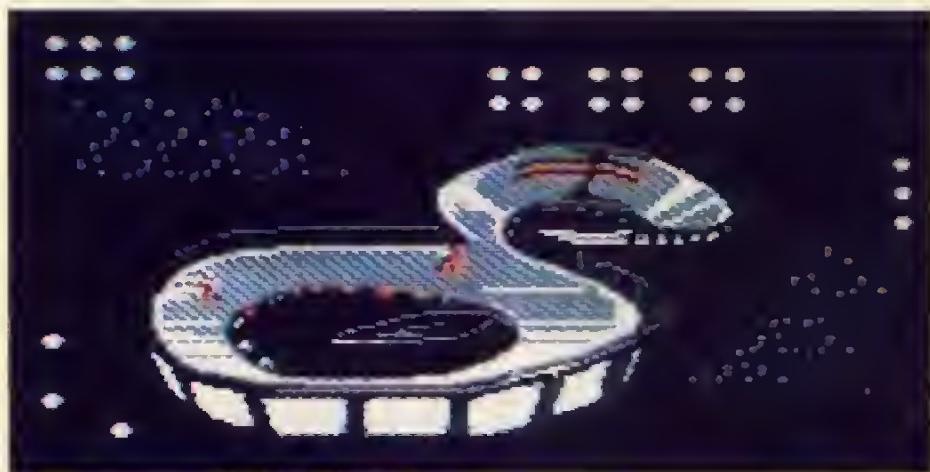


DIFÍCULDADE 8 GRAFICOS 8 MUSICA/EFEITOS 7 CLASSIFICAÇÃO 8

barris tentarão impedir o sucesso do herói. Este game, lançado nos Estados Unidos com o nome de Rollergames, é sobretudo um jogo de habilidade. Mas conta com excelentes gráficos e proporciona ação surpreendente. Confira!

Comandos

Botão A: saltos
Botão B: socos. Apertando repetidamente, o patinador agarra o inimigo e acerta golpes com o joelho.
Direcional para os lados + botão A: voadoras (só ao lado de inimigos)



Primeira fase

Sua aventura começa na cidade. Os primeiros delinquentes podem ser derrotados segurando-os pelo cabelo e em seguida aplicando socos e joelhadas, que são golpes muito eficientes. No segundo estágio desta fase, ande pelos cantos do muro para não ser atingido. Para eliminar o inimigo de calça verde use muitas voadoras. Quando o bandido que corre de um lado para o outro parar para descansar, acerte-o com socos.



Segunda fase

Cuidado para não cair nos buracos. Não existe nenhuma dica para que isto não aconteça, é necessário apenas treinar. Na segunda tela, patine pela linha do meio da estrada e as motos não atropelarão o herói. O helicóptero não pode ser derrubado, limite-se a desviar de suas bombas.

**Terceira fase**

Jogue os bandidos na água para eliminá-los mais facilmente. Cuidado para não dar um banho no patinador também. No segundo estágio, pule duas vezes sobre o primeiro inimigo e golpeie com voadoras o segundo.

**Quarta fase**

Aqui, a dica é patinar somente na parte superior da tela. Os cães não o alcançarão. No estágio dois, ao ouvir o barulho do caminhão, patine pelo lado de baixo da tela e não será atropelado. Para fugir dos barris que caem deste caminhão fique ao lado do veículo enquanto este permanecer no meio da tela. Ele vai acelerar. Procure acompanhar seu movimento, pulando sempre os barris.



**Quinta fase**

No início desta fase, passe correndo pelos inimigos. Será mais fácil escapar. Mas, a seguir, a dica é continuar devagar, pois o chão pode explodir. Na fase aquática é necessário decorar o caminho que o patinador deve fazer pelas pontes de madeira. O inimigo atacará de "jet-ski". Escape das bombas desviando e, quando ele cruzar a ponte, acerte-o. Veja o local na foto.

**Sexta fase**

No primeiro estágio, uma grande dificuldade será necessário decorar o caminho de um labirinto para poder passar. Encontrada a saída, chega a hora de passar pelas estrelas rolando. Cuidado, pois elas giram em sentidos diferentes. Seja esperto para acionar o direcional. Seja rápido para passar pelos espinhos no estágio 6-3, pois o tempo aqui é muito curto.



GOOD JOB, BUT THE WORST IS YET TO COME.

**O chefe**

Depois de passar por tudo isso, você ainda tem de enfrentar o chefe da quadrilha. E a primeira estratégia é acertar seguidas voadoras, até derrubá-lo. Quando o bandido cair, pule sobre ele para destruí-lo. Feito isto, o resgate estará completo.





STORE GAME



PORTO ALEGRE

ALTA GAMES

- NINJA II
- NARC
- SUPER FUTEBOL II
- ROBOCOP II
- TARTARUGAS NINJA II
- SUPER MÁRIO III
- DOUBLE DRAGON III
- CASTLE OF ILLUSION
- SUPER MONACO GT
- SHADOW DANCER
- JOGOS DE VERÃO
- SIMPSONS

ALTA GAMES A CASA DOS GAMEMANIACOS TEM LOCAÇÃO E VENDA DE VIDEO GAMES E TODOS OS ACESSÓRIOS

ALTA GAMES
a maior locadora e assistência técnica de videogames do sul do país.

ALTA GAMES
Rua das Andradinhos, 943 - cj. 403
No Edifício do Cinema Coqueiro
CEP 90020 - Porto Alegre - RS

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA CORREIO
ASSISTA NOSSO PROGRAMA TODOS OS SÁBADOS NA TVE - CANAL 7 ÁS 11HS

TRAGA ESTE ANÚNCIO E GANHE
A INSCRIÇÃO GRATUITA

ALTA GAMES
Aberto de 2ª a 6ª das 8:30 às 20:30hs
Sábados das 8:30 às 18:00hs
Domingos e feriados das 14:30hs às 18:00hs



Toys n' GAMES

A LOJA QUE ESTIMULA SUA INTELIGÊNCIA

AGORA P/ SUA COMODIDADE,
NO SHOPPING MATARAZZO A 1° E
MAIS COMPLETA LOJA DE GAMES



CONSOLES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

INÉDITO - Faça sua compra por telefone
e receba em casa sua mercadoria
Últimas novidades em brinquedos eletrônicos

- PREÇOS ESPECIAIS
DE INAUGURAÇÃO
- ACEITAMOS TODOS
OS CARTÕES DE CRÉDITO



SHOPPING MATARAZZO - FONE: (011) 263-5904
R. Tuimassu, 2100 - Pompéia - CEP 05005 - São Paulo
(Entrada ao lado do Clube Palmeiras)

WONDER BROS



VIDEO GAMES de 3^a, 4^a e 5^a GERAÇÕES.
PRINCIPAIS LANÇAMENTOS SUPER FAMICON,
CORE GRAFX, TURBO GRAFX "LASER",
NEO GEO e APARELHOS PORTÁTEIS.

LOCAÇÕES DE CARTUCHOS
e FILMES VHS.

VENDAS DE CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
(011) 543-7242

Al. dos Nhambiquaras, 1636 - Indianópolis
(atrás do Shopping Ibirapuera)

TUTTI GAMES

TUDO EM GAMES NO MELHOR "ATACADO"

A TUTTI GAMES é o aliado que você precisa, para obter as dicas na compra dos mais rentáveis cartuchos e dos últimos lançamentos do mercado.

E ainda damos total assistência técnica para a implantação da estrutura de sua locadora.

- Fornecemos toda linha de acessórios.
- Venda por varejo através de Sedex.
- Sistemas nacionais e importados.

Pronta Entrega
Master System Nintendo Mega Drive

Despachamos para todo o Brasil.
Consulte nossos preços.

Fone e Fax: (011) 222-2751



BATTLETOADS

TIPO: Aventura



Os valentes sapos lutadores continuam sua busca ao amigo Pimple e à princesa sequestrada. Na edição passada de VIDEOGAME você ficou conhecendo as principais dicas dos dois primeiros planos deste lantástico game. Apesar disso, Dark

Queen, a terrível inimiga, não está disposta a entregar os pontos tão facilmente. Mas ela não perde por esperar: aqui vai a sequência do jogo, com os últimos dois planos até o final, e mais algumas sensacionais dicas!



Mega Warps

1ª fase: Derrote o inimigo da esquerda, depois o da direita bem rapidamente, com cabeçadas (dois toques no direcional para o lado mais o B). A seguir, corra rapidamente em direção ao 'X' que aparecerá. O sapo sairá na terceira fase.

3ª fase: Este warp você já conhece da VIDEOGAME 6. Basta colidir com a barreira para pular direto para a quinta fase.

6ª fase: Na primeira minhoca mecânica da segunda caverna, pule no local indicado pela foto e corra para o 'X'. Você sairá na oitava fase.



Plano C Fase 7 — Volkminire's Inferno

Nesta fase, após derrotar os mesmos raios da laranja fase, os sapos podem subir em troncos para atravessar os fios. Cuidado com os monstros que roubam a energia. Já de avião: muito cuidado para passar os raios. Eles vão abrindo à medida que seu sapo se aproxima deles. Você deve calcular a velocidade de aproximação. Não perca também a vida.





Fase 8 — Intruder Excluder

Para pular nas plataformas, não dispense as molas. Um segredinho: pare no local da foto destruindo as bolas. Além de muitos pontos, a cada 150 delas você ga-

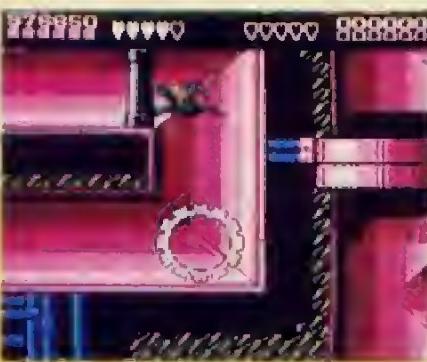


nha uma vida. Aliás, por falar em vida, veja onde está uma mais fácil de conseguir na foto! Mais adiante, tome cuidado com gases mortíferos e, principalmente, com o vento.

Inimigo: Nesta fase, o inimigo vai deixar



seu sapo boquiaberto! Quando ele se recuperar do susto, pule seus tiros e acerte-o com socos, até ele ser derrotado. Cuidado, pois quando ele pular, vai cair logo atirando. Agache antes de acertá-lo de novo.



Fase 9 — Terra Tubes

Não dispense os helicópteros para vencer os abismos desta fase. Cuidado com os espinhos na subida ou descida. Para escapar da perseguição da roda dentada, corra até a parede e salte para escapar. Para evitar as outras, fuja até encontrar um buraco, esperando depois dele. Ela cairá

e explodirá. O sapo pode nadar também. Acerte o tubarão logo após pegar a vida. Você pode fazer até 16 mil pontos derrotando-o várias vezes. E, no final, uma armadilha: não se empolgue e evite os espinhos.



Plano D Fase 10 — Rat Race

Finalmente o último plano desse sensacional game. E, para não deixar a emoção diminuir, seu sapo deve chegar na parte inferior do corredor antes do rato inimigo. Fique esperto, pois ele é mais rápido. Vale dar cabeçadas nele para atrasá-lo. São ao todo três bombas nesta fase. Tome cuidado também com os lançadores de ga-

ses das paredes.

Inimigo: O grande rinoceronte aparecerá no canto direito da tela. Seja esperto, ele ficará um tempo imóvel. Acerte-o segura e rapidamente. Quando ele se recuperar do susto, a estratégia é a seguinte: dê uma cabeçada e fuja com um salto. Faça isso sempre, até derrotá-lo.

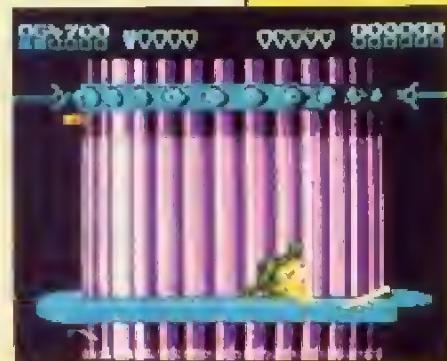


NINTENDO

BATTLETOADS

Fase 11 — Clinger-Winger

Agora, a batalha do sapo é contra uma bola gigante. Montado em um veículo bastante estranho — uma espécie de monociclo-jato — o que vale aqui é a habilidade. Você deve ser muito rápido para acionar o direcional na direção indicada pelas setas do chão. No final, será necessário destruir a bola. Ela vai pular muito rapidamente, e nessa hora é melhor apenas desviar. Ela vai "marcar" por décimos de segundo no chão: é a hora de acertar cabeçadas e socos.



Fase 12 — The Revolution

Finalmente, a última etapa do último plano. Mas, antes de enfrentar Dark Queen, os sapos devem escalar uma estranha torre. À medida que o sapo anda pelas bordas, ela gira. Não faça ela girar muito rápido, pois os inimigos atacam a uma velocidade maior do que a da torre. E, para pular de uma borda a outra, atenção: os blocos desaparecem rapidamente. Seja rápido no pulo. Para um "descanso", o sapo pode ainda se pendurar em pinos que aparecem na torre.



Dark Queen

Passados todos os perigos da torre, chega a hora de enfrentar Dark Queen, sua arqui-inimiga. Não fique constrangido por ter de bater em uma mulher — ainda por cima bonita. Afinal, não esqueça tudo o que você passou para conseguir enfrentá-la. Faça o seguinte, acerte rápidas cabeçadas nela. Ela tentará escapar transformando-se em furacão. Nessa hora, fique longe dela. Quando ela voltar à forma normal, acerte-a de novo. E liberte seus companheiros!





STORE GAME



Você já Escolheu o seu Presente para o Dia Das Crianças?

No **GAME CENTER. BRINQUE** os Últimos Lançamentos em Brinquedos e Video Game.

FIQUE LIGADO!

(031) 223-4221

B.H.Z.



PEGUE
O SEU

001300
ANTONIO FERNANDES DE ALMEIDA



TECTOY

Av. do Conde, 7103 - Sto. Antônio - CEP 30110 - B.H.Z.

VIDEO MAGIC

Transcodificamos Seu
SEGA GENESIS

EM APENAS

COM QUALIDADE
E GARANTIA DE
UM ANO



Confira!

O Melhor Preço do Mercado

Atendemos

Todo o Brasil Via Sedex

AV. JACUTINGA, 316 - SÃO PAULO
FONE: (011) 240-7104 - MOEMA

Bárbara
fashion

Distribuidor de Toda Linha
Master System e Mega Drive.

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

ÓCULOS

PISTOLA LIGH PHASER

ADAPTADOR MEGA

RAPID FIRE

JOYSTICKS E COMPLETA VARIEDADE
DE CARTUCHOS

MINI GAME

MINI GAME SÉRIE MASTER



"Temos Toda Linha de Brinquedos TECTOY".

Vendas Via Sedex p/ todo o Brasil
Atendemos Atacado / Varejo

Rua: Marques de Valença, 354

Móoca - São Paulo

FONE: (011) 92-8636 - FAX : (011) 92-8636

SHOP GAME

DISTRIBUIDOR DE
CARTUCHOS
E VIDEO GAMES

- TODOS LANÇAMENTOS
- PREÇOS EXCELENTE
- BOM ATENDIMENTO

LIGUE
SÃO PAULO (011) 716-1064



ROCKETEER



DIFÍCULDADE GRÁFICOS MÚSICA EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO Aventura

Cliff encontra abandonado em um hangar um propelor a jato, e conclui que se trata de um propelor para uso humano. Peevy, seu amigo, ajuda-o nos trabalhos com o achado. Sua intenção é conseguir voar — um velho sonho dos homens. E, com o sequestro do amigo Peevy, o sonho acaba se tornando realidade — e necessidade Cliff — agora como Rocketeer — deve partir para o resgate de seu amigo.

Primeira fase

Dentro de um hangar, inimigos surpreenderão de todos os lados. Fique atento, pois, para escapar dos tiros Rocketeer deve se agachar (direcional para baixo). No local da foto, uma dica: ao invés de subir pelas plataformas, que seria o caminho normal, siga em frente para encontrar o corredor com a energia.

O inimigo atacará de avião, além dos tiros, inimigos pularão para acertá-lo. Acerte-os com socos. Para destruir o avião, Rocketeer deve voar como na foto, e aliar sempre com a bazuca. Cuidado para não ser esmagado no canto da tela.



Super Passwords

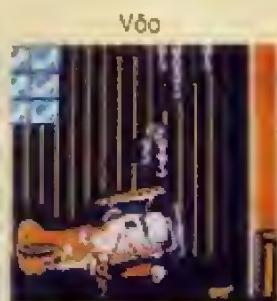
- 2ª fase: 490 629 312
- 3ª fase: 435 765 818
- 4ª fase: 775 454 215
- 5ª fase: 318 469 417
- 6ª fase: 040 473 312

Segunda fase

O herói agora está na cidade. Depois de localizar Peevy, deve novamente fugir dos bandidos, que continuam no seu encalço. Cuidado, pois o anotecer revelará muitos perigos. Mas há uma dica: Para escapar de todos os inimigos mostrados na foto, basta passar direto, andando normalmente, como se nada estivesse acontecendo. Isto mesmo, faça de conta que você não tem nada com isso. Rocketeer passará isso.



ITENS



Terceira fase

Jenny, a namorada de Cliff, foi sequestrada pelos bandidos. Sobre os prédios da grande cidade, Rocketeer inicia sua operação resgate. Ela ficará bem mais fácil se você derrotar as bolinhas roxas que aparecem na foto. A princípio, elas parecerão impossíveis de serem destruídas. Mas é só acertar vários socos que elas sairão do seu caminho. E se você tiver sorte, ganhara um item.

O inimigo exige uma estratégia especial. Fique longe dele. Quando ele der o soco, avance e acerte-o, recuando em seguida. Repita isso várias vezes até vencê-lo.





Quarta fase

Seguindo nova pista, Rockeleteer deve entrar no South Seas Club para tentar encontrar Jenny. O cenário é muito parecido com o do hangar da primeira fase. Contra os inimigos, socos são eficientes. Agache-se para escapar dos tiros. Mas cuidado com os canhões para escapar de seus disparos só pulando. E, quando o inimigo passar, siga-o. Outros inimigos não aparecerão mais. E, mais adiante, já no interior da última sala, voe para localizar a energia escondida.



Quinta fase

Rockeleteer agora luta em um parque. Antes, porém, deve escapar de um grande armazém — claro, lotado de inimigos. Fora, ele enfrentará a escuridão. Nada mais terrível, pois além dos tradicionais inimigos que saltarão das rochas, Rockeleteer deverá ter especial cuidado com morcegos. Tiros serão fundamentais nesta fase. Na segunda parte do parque, selva, preste atenção nos

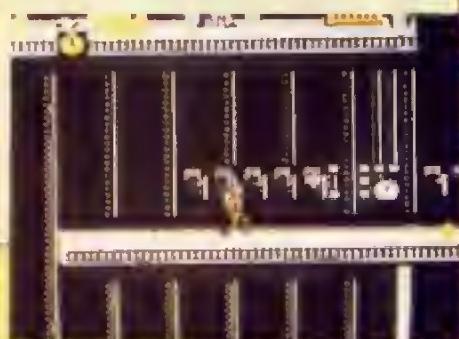
galhos que piscarem: eles cardam e não podem acertá-lo.

O inimigo desta fase será很容易. Ele fica meio de perfil, mas sairá correndo em sua direção, de repente. Pule sobre ele nessa hora, e acerte um tiro nas suas costas. Vá para o canto da tela e pule seus tiros. Aí, selecione a arma e atire rapidamente. Ele não resistirá.



Sexta fase

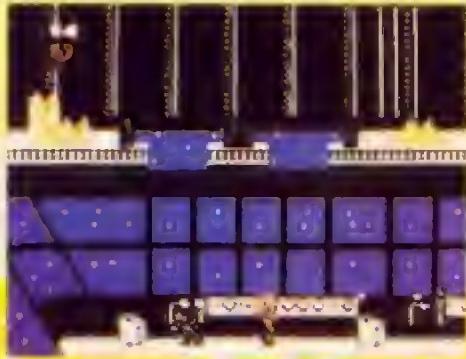
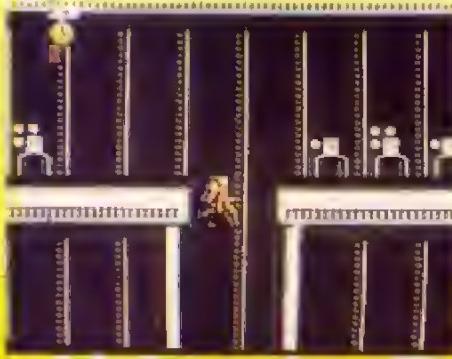
Aqui, para encontrar Jenny, Rockeleteer deverá enfrentar um longo e difícil labirinto. E, como em todo labirinto, não há dica. O negócio é decorar o caminho mesmo. Mas ajuda muito destruir o gerador da loto. Ele eliminará os raios das passagens. Claro, o caminho cor-



relo estará impedido por um raio — que desaparecerá e mostrará a saída. Veja na foto. Mais adiante, o coração lilás encherá toda a sua energia. Veja onde ele está.

Para encontrar Sinclair, o inimigo final do jogo — e resgatar Jenny — se-

rá necessário cair no buraco indicado na foto. E, para derrotá-lo, será mais fácil do que se imagina. Agache para escapar dos tiros. A única dica é ter bastante energia e muitos tiros. Aí, é só atirar sempre, pois ele será derrotado primeiro. E Jenny está salva!





ABADOX



TIPO:
Combate Espacial

DIFÍCULDADE GRAFICOS MUSICA EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

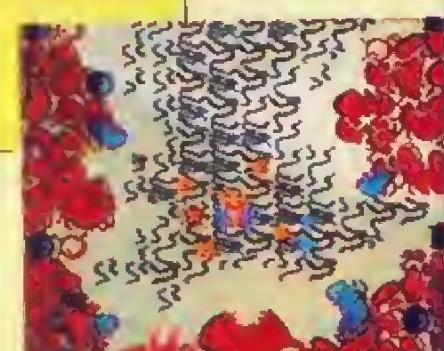
Em Abadox, um guerreiro do espaço tem de salvar uma princesa e destruir um planeta vivo, por mais estranho que possa parecer. No comando de uma nave espacial, você deve lutar contra os mais estranhos inimigos até conseguir destruir o planeta. Não será fácil, mas, para facilitar sua vida, aqui vai uma superdica: sua nave pode ficar invencível! Para isto, entre a sequência **A, A, para cima, B, B, baixo, A, B, START**, durante a tela de apresentação. Ah, cuidado, pois quando chegar a hora de abandonar o planeta, no final do jogo, a invencibilidade não vale. Durante o jogo, preste atenção nos símbolos **S** e **P**. Eles aumentam seu poder de fogo. Este game não tem finais de fases muito delimitados, mas os cenários e inimigos vão se sucedendo. Vamos então às dicas e inimigos.



Para derrotar o primeiro inimigo, um cachorro espacial, ligue por cima dele e aperte o botão **A** para que as bombas que protegem Abadox girem mais rapidamente e ele atire sem parar.



A ação do jogo torna-se vertical! E, neste momento, dois inimigos, que você vê nas fotos, darão um pouco de trabalho. O primeiro deve ser acertado bem nos olhos. E, para derrotar o segundo inimigo, o seu alvo é a boca.



O jogo volta à ação horizontal, mas apenas momentaneamente. O último inimigo desta fase horizontal é outro ser de olhos grandes. Atire neles até derrotá-lo. Nova fase vertical para vencer o monstro acerte seguidamente liros em sua boca.

Jogos Originais Americanos

Você Encontra Na

Silver Star

Onde o sonho da criança
se torna realidade.

Venha conferir nossa variedade de jogos eletrônicos.

NOVIDADE!!



Xadrez Computadorizado

Lançamentos exclusivos em:

- Jogos Educativos
Sesame Street (Vila Sésamo)
- Jogos Femininos
Barbie
- Turbo Grafx à Laser
- Battletoads para Game Boy
e outros

ATACADO E VAREJO



GAME
GEAR

Nintendo

Mega
Drive

SUPER NINTENDO



NINTENDO, GAME BOY, GENESIS, GAME GEAR, SUPER NINTENDO,
NEO GEO, LINX, MASTER SYSTEM II, TURBO GRAFX, PC ENGINE
E TAMBEM JOGOS PARA MACINTOSH, IBM PC, AMIGA E TANDY.

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL.

Faça sua importação diretamente de Miami

245 S.E. 1st Street - Suite #300

Miami, Flórida - USA

Tel.: (305) 374-4263 - Fax: (305) 354-6260

Para maiores informações entre em
contato conosco pelo fone: (011) 209-9545 - Brasil

ABADOX



FOTOS: ROBERTO MARQUES

Para escapar do peixe, desvie de suas barbatanas e passe por ele pela direita. Atire no olho que sai do rabo dele e destrua-o. Mais um robô, que será derrotado se você apertar A rapidamente para seu escudo girar. Acerte-o no capacete.



O jogo agora está chegando ao fim. O principal inimigo será derrotado acertando-se os olhos verdes que aparecem ao seu lado. Novamente, gire o escudo para que os tiros dele não acertem Abadox. Pronto, a princesa está a salvo. Mas o jogo ainda não acabou: você deve escapar do planeta antes que ele exploda, dirigindo sua nave pelas entradas de uma caverna. E, para não colidir com os obstáculos, só na habilidade, pois aqui a invencibilidade não funciona. Treine isso!



CITY GAME



MISTER GAME

"A ÚNICA DO BUTANTÁ"

AGORA TAMBÉM EM
CAMPINAS

- ALUGUEL DE CARTUCHOS

Os melhores e mais variados títulos

- COMPRA VENDA E TROCA

De video game, acessórios e computadores PC e MSX

- ASSESSORIA

Distribuição de cartuchos e acessórios p/ locadoras em todo o Brasil

TRANSCODIFICAMOS E DESTRAVAMOS O SEU VIDEO GAME

Atenção!
Despachamos para todo o Brasil

- ENDEREÇOS:

SÃO PAULO

Av. Engº Heitor Antonio Eiras Garcia, 880 - CEP 05588
Tel.: (011) 819-0419

CAMPINAS

R. Carlos Guimarães, 35
Cambuí - CEP 13023
Tel.: (0192) 53-6778

VALE LOCACÃO

Traga este recorte e ganhe uma locação.
Válido p/ não sócios

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM
NINTENDO
MEGA DRIVE
ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM
PHANTON
DYNAVISION II
TOP GAME

Assistência Técnica especializada em Video Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.
super famicon
transcodificamos,
modificamos RF, fazemos
desvio áudio e vídeo
p/ usar com transcoder externo.

- Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Transcodificamos Megadrive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para entrar em canal 3.
- Temos modulador de RF para Megadrive japonês.

R. Sta. Elígena, 295
1º andar - conj. 115
CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil
via Sedex

FONE: (011) 222-1471

REPRESENTANTE BRASÍLIA

Speedvideo Auto Som Ltda.
CNB 14 Lote 05 Loja 7
Taguatinga - DF

FONE: (061) 351-2949

TECH VÍDEO

O PARAÍSO DOS VIDEO GAMES
NO SHOPPING

CARTUCHOS NINTENDO

BATTLETOADS
NEMO
NINJA GAIDEN III
SIMPSONS
ROBOCOP II
DRAGON KID
CABAL
DRAGON'S LAIR
TARTARUGA NINJA II
DOUBLE DRAGON III
GREMLINS II
YOTNOID
SUPER MARIO IN
MEGA MAN IN

CARTUCHOS GAME GEAR

SUPER MONACO GP
WONDER BOY
PSYCHIC WORLD
G. LOC

SHAPES AND COLUMNS

CARTUCHOS MEGA DRIVE

SHAPES AND COLUMNS

PHELIOS
SECRET OF SHINOBI
BURNING FORCE
AFTER BURNER II
CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
MOONWALKER
E. SWAT
GOHUL'S GHOSTS
SUPER MONACO GP
LAST BATTLE
GHOSTBUSTERS

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
JOGOS OLÍMPICOS
MOONWALKER
HEAVY WEIGHT CHAMP
FORGOTTEN WORLDS
PAPER BOY
SUPER MONACO GP
GOHUL'S GHOSTS
E. SWAT
PSICO FOX
GREAT BASKET
WORLD GRAND PRIX

CONSOLES E ACESSÓRIOS

MASTER SYSTEM	DYNAVISION II
PHANTON SYSTEM	DYNAVISION III
SUPER CHARGER	MINI GAMES
GAME GEAR	TRANSCODERS
JOYSTICKS/ADAPTADORES	CABOS E FONTES P/ VIDEOGAME

DESPACHAMOS P TODO O BRASIL VIA SEDEX.

NÃO SOMOS LOCADORA.

TECH VÍDEO

SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
PISO JURUPIS - LOJA 15-B

TEL.: (011) 543-7403/542-2584

BREVE

SHOPPING CENTER LESTE ARICANDUVA

PROGA

• Faça Parte Deste Universo!

Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios.

Assistência técnica especializada em games.

A
NÚMER
1!

• Últimas Novidades!

Games novos: você encontra primeiro na Progames!
Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.

• Assessoria Completa Grátis!

Para futuros locadores de games e para locadoras de video interessadas em games.
Desde treinamento até instalações.

• Franchising Progames

São Paulo, Interior e outros Estados!
Seja você mais um da família.



• Lojas e Vendas:

- São Paulo
- Lapa

Rua Albion, 65 2.º andar Conj. 24 CEP 05077 -Fones: 831-5787/261-7935

• Tatuapé

Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones: 941-9957/295-5683

• Jardins

Av. Paulista, 807 - 6.º andar - Conj. 604 - Fone: 284-0785/283-5478



• **Franchias:**

• **São Paulo**

Perdizes - R. Paraguassú, 334 - CEP 05006

Fone: 826-9460

Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401

Fone: 950-6329

• **Guarulhos-SP**

Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone: 209-0971

• **Santo André-SP**

R. Padre Manoel de Paiva, 120 (esq. R. das Monções)
CEP 09070 - Fone: 440-9398

• **São Caetano do Sul-SP**

R. Amazonas, 898 - CEP 09520 - Fone: 441-9429

• **Bragança Paulista-SP**

Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998

• **Ribeirão Preto - SP**

Informações - Fone: (016) 635-2322

• **Rio de Janeiro**

Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F - CEP 20511

Fone (021) 264-8336

• **Belo Horizonte**

Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi - CEP 30110

Fone (031) 225-8121

Pampulha - Av. Cel. Jose Dias Bicalho, 1224 - Lj. 05

Shop. São José

• **Brasília**

SCLN - 313 Bloco E Lj. 64 - CEP 70766 - Fone: (061) 274-3311

• **Campo Grande - MS**

Rua Pedro Celestino, 1717 - em frente
ao Geraes - CEP 79100 - Fone (067) 624-5334

• **Vitória**

R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 - Praia do Canto - CEP 29050

Fone: (027) 225-0639

• **BREVE!!**

São José do Rio Preto (SP) - Salvador (BA)



G.I. JOE

TIPO: Luta



DIFÍCULDADE GRÁFICOS MUSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Primeira fase: o principal inimigo na floresta é um avião supersônico. Acerte no nariz dele, acompanhando seus movimentos à distância. Tome cuidado quando ele explodir, pois os destroços podem ainda atingir o seu soldado.



Terceira fase: seu inimigo agora é muito estranho. Uma pequena nave que se transforma em várias. Atire nas naves que vão se formando rapidamente. Assim, poucas delas terão chance de atacar seu herói.



Segunda fase: no gelo, o alvo é uma nave que despeja bombas. Destrua todas atirando rapidamente. Para escapar, só na habilidade. O jeito é fugir pelos espaços deixados por elas

FOTOS: INCOMPTETO/MARQUES



Quarta fase: no deserto, você terá de destruir um Boogie Cobra. Atire nele e jogue granadas antes que este alcance o meio da tela. A dica é ser rápido!



Quinta fase: sua missão, aqui, é destruir uma sub-base Cobra. Para isso coloque sete bombas nos locais indicados com V. O inimigo é uma nave semelhante à da segunda fase, que você derrota do mesmo jeito.



DESTRO'S TONKES
WELL ME YOUR
ULTIMATE CHALLENGE!!

Sexta fase: agora seu soldado está na base principal e terá que colocar mais seis bombas em um período de tempo muito curto. Seja rápido. Para a luta final com Destro, o chefe, não há dica. O jeito é treinar, memorizando a forma como ela ataca para escapar de suas investidas.



★ GRANDES HERÓIS & CA ★

O SUPER SHOPPING DA CRIANÇA

DE 15 A 24 DE NOVEMBRO
no PROMOCENTER

R. Luís Coelho, 323

- ✓ SUPER CAMPEONATOS DE VIDEO GAME TEC TOY
- ✓ SEUS HERÓIS E ÍDOLOS AO VIVO
- ✓ VENHA AO CINEMINHA DA MÔNICA
- ✓ GRANDES LANÇAMENTOS
- ★ **PARTICIPE E CONCORRA A MUITOS PRÊMIOS!** ★

SUPER CAMPEONATO

TEC TOY

SEGA

DE VIDEOGAME

Realização:

AEDER
& ASSOCIADOS
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES
Fone: (011) 884-2097

Apoio:

PROMOCENTER

International exhibition center

VideoGame
A REVISTA DE QUEM CURTE

Preencha este cupom, respondendo corretamente a pergunta e deposite na urna que estará no stand da Revista VIDEOGAME e concorra a mini-games e 1 Game Gear - Sorteios diários

QUAL É A REVISTA DE GAMES DE QUEM "CURTE"? _____

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____ N°: _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____ Telefone: _____

ESTE CUPOM NÃO É VÁLIDO COMO INGRESSO

TILES OF FATE

CHRIS EVERT & IVAN LENDL

CHRIS EVERT & IVAN LENDL



COPYRIGHT © 1990
AMERICAN VIDEO ENTERTAINMENT
A SUBSIDIARY OF
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.

TILES OF FATE

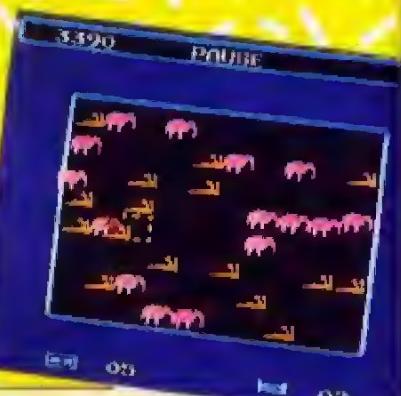


TIPO: Raciocínio

Tiles of Fate é um bom jogo de raciocínio, lançado no Brasil pela Milmar. Tam-



bém conhecido como Dominó Chinês, seu objetivo é eliminar todos os blocos que aparecem na tela. Cada bloco possui um correspondente, com desenho igual. Você os elimina sempre dois a dois. Ao marcá-lo com o joystick e apertando o botão A, uma bola destruidora se encarregará da tarefa, desde que ela não tenha que mudar de direção mais de três vezes ao partir do primeiro bloco para o segundo. Lógico, há um limite de tempo para realizar toda a operação.



KRAZY KREATURES



TIPO: Raciocínio

Neste lançamento da Milmar, vários animais aparecem em um tipo de tabuleiro. O objetivo do jogo é, através do joystick e de uma mira na tela, formar trios ou quadrados destes animais mudando-os de lugar para alinhá-los. As fases apresentam dificuldade progressiva.

TOP PLAYERS TENNIS LENDEL & EVERT



TIPO: Esporte

Trata-se de um game que simula um jogo de tênis real, com suas regras e sua

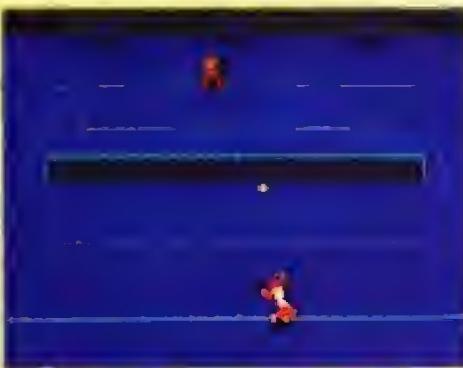
pontuação. O jogador deve ter muita habilidade, pois os tenistas são muito velozes.

No começo do jogo você tem estas opções, partidas de duplas ou simples, contra o computador ou um amigo. Escolha o personagem com o qual jogará entre os superheróis do tênis: Chris Evert ou Ivan Lendl. Você pode, também, escolher outro jogador e alterar suas características, deixando-o mais forte, mais veloz, mais

ágil, melhorando o saque e temperando o com efeitos incríveis.

O saque é sempre um movimento difícil. Apertando-se A e B você consegue um incrível efeito. Para rebater, B devolve a bola com força e A encobre o adversário. A e B juntos fazem o jogador se atirar para rebater. Aqui vai o código para disputar a última partida em Roland Garros: KVDQP YOIEL L HRE.

CHRIS EVERT & IVAN LENDEL TOP PLAYERS TENNIS



NINTENDO



THE SIMPSONS BART X SPACE MUTANTS

TIPO: Aventura



DIFÍCULDADE



GRÁFICOS



MUSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

ESPECIAL

Este ótimo jogo Nintendo você ficou conhecendo em **VIDEOGAME** nº 4 e 5. Só que, é claro, são muitas as travessuras do endiabrado Bart. E é exatamente por isso que a equipe de **VIDEOGAME** preparou este especial para você: são algumas dicas inéditas e muito úteis, selecionadas a partir das dúvidas mais freqüentes dos leitores. Vamos a elas!

Na primeira fase, depois do skate, bém na placa "Kwick — E — Mart", Bart pode

ganhar até três vidas. Basta soltar um "rocket" bem na letra "E" da placa. Fique na posição indicada na foto. As vidas cairão sobre Bart.

Outra dica é não deixar de comprar o imã na primeira fase. Ele vai ser muito útil na terceira fase, no jogo da roleta. Pare em frente ao jogo, selecione o imã (SELECT), pressione START e então jogue normalmente. É batata! Bart acertará o número

sempre, qualquer que seja ele.

Outro ponto "encrencado" — talvez o mais difícil do jogo — é o tal dinossauro do Museu de História Natural, na quarta fase. Para passar por ele, suba na terceira plataforma, logo abaixo da sua boca, e dé um pulo na sua cabeça. Você ouvirá um ruído característico. Desça novamente à plataforma e pule na sua cabeça mais uma vez. Faça isso três vezes e o caminho estará livre.



Já está nas bancas

A edição especial da revista **VIDEOGAME** com as novas aventuras do maior herói da Nintendo: Mario Bros. 3. São 32 páginas recheadas de dicas de todos os mundos e a explicação do melhor caminho para se chegar ao final do jogo, estourando o placar com 9.999.990 pontos.



SIGLA





WF SUPER STARS



TIPO: Luta

WF Super Stars é a versão do Wrestlemania da Nintendo para o Game Boy. Neste solisticado jogo de luta-livre você é Mr. Perfect e pode enfrentar quatro diferentes lutadores: Million Ted, Dollar Man Dibiase, Hulk Hogan ou Ultimate Warrior.

É possível escolher o tempo de duração da luta (sem limite, máximo de 5 ou 10 minutos) e também quando ela se encerra (na primeira queda e imobilização ou em melhor de três quedas e imobilizações).



ESTRATÉGIA

A melhor tática para acabar com os inimigos é jogá-los no chão (bolão **B**) e pular sobre eles (bolão **A**). Com os últimos dois lutadores a estratégia é um pouco mais radical: no início, o melhor golpe é a voadora (dois toques no direcional para os lados e bolão **A**). Quando o inimigo já estiver fraco, jogue-o no chão e caia em cima dele.



BURAI FIGHTER



TIPO Aventura

DIFICULDADE CLASSIFICAÇÃO

Burai, o herói desse game, deve lutar para conseguir salvar seu planeta contra a invasão de perigosos alienígenas. O nível de dificuldade da partida pode ser regulado através do direcional (Eagle é fácil, Albatross é médio e Ace é difícil). Controlar a ação é fácil: acionando o direcional nosso herói se movimenta, apertando o botão **B** ele atira e com **A** ele explode os inimigos.

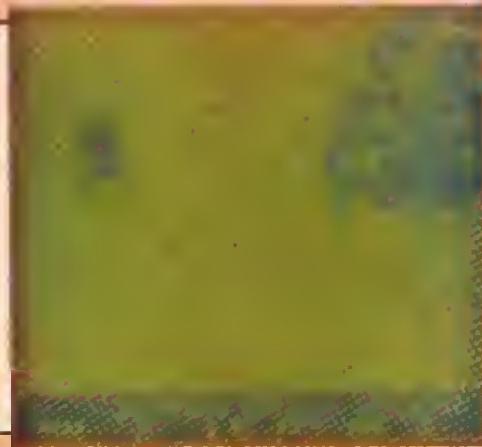
SEGREDO

Você também pode escolher fase. Basta selecionar a opção password e digitar o código:

2^a fase — HGKM, 3^a fase — CPFQ,
4^a fase — JJCM e 5^a fase — DKLF

1^a FASE

A primeira luta de Burai será para salvar o interior de uma nave invadida pelos inimigos. Cuidado com os blocos de pedras e com os pequenos extraterrestres atiradores. Mas o seu primeiro e grande inimigo ainda está por vir: um enorme alienígena. Para acabar com o monstro atire impiedosamente em seus olhos. O olho esquerdo deve ser atingido primeiro, somente quando o monstro parar de atirar, ataque seu olho direito. Ele não resistirá por muito tempo.



2^a FASE

Agora, nos arredores de um castelo, nosso herói terá de lutar contra uma centopeia gigante que insiste em atacá-lo. Para acabar com ela, atire bem no centro do seu corpo. A monstra então se dividirá em duas e o único jeito para derrotá-las é atirando na parte de trás dos seus corpos.



3^a FASE

Burai está no fundo do mar. Aqui os perigos são muitos: blocos de pedras insistem em despencar e o maior inimigo é uma terrível caveira. Mas com um pouquinho de cuidado será fácil destruí-la. Para isso é só manter o botão **B** pressionado e os tiros serão mais rápidos. A inimiga já está no papo!

GAME BOY

BURAI FIGHTER

4º FASE

Nosso herói está metido em encrenças. Agora em um hangar, ele deve ir destruindo pedras para conseguir passagem entre os vários andares. São dois os inimigos desta fase: uma super nave espinhosa e um Fenix (que renasce das próprias cinzas). Destruidando apenas o Fenix, você consegue se livrar dos dois. Para isso fique no alto da tela, sempre desviando da nave, atirando para baixo. Não solte o botão B até que o pássaro caia e a nave exploda.



5º FASE

Nesta última fase, blocos de pedras gigantescos e bandos de pássaros irão dificultar a missão do nosso amigo. Mas o último e grande inimigo a ser vencido é um dragão. Acaabar com ele não é tarefa das mais simples: você deve aliar na sua boca e, quando o dragão se aproximar, desça. Repita a ação até conseguê-lo. Pronto, Burai expulsou todos os inimigos do seu planeta.



Game Land

A TERRA DOS VIDEO GAMES

A GAME LAND TEM PARA VOCÊ SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA MEGA DRIVE, SEGA GENESIS, MASTER SYSTEM, NINTENDO, SUPER FAMICOM, NEO GEO, GAME GEAR, GAME BOY E AMIGA.

- LOCAÇÃO E VENDAS DE EQUIPAMENTOS E CARTUCHOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
- GARANTIA DE TODOS OS PRODUTOS
- OS MELHORES PREÇOS
- RAPIDEZ NA ENTREGA

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS NO ATACADO

CONSULTE-NOS SOBRE FRANQUIA E SEJA PROPRIETÁRIO DE UMA LOJA GAME LAND

BREVE: BROOKLIN - SANTANA - ARAÇATUBA

LOJA 1 - AV. POMPÉIA, 510 - V. POMPÉIA - CEP 05022 - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 864-8760

LOJA 2 - R. JOSÉ JANNARELLI, 691 - MORUMBI - CEP 05615 - SÃO PAULO - SP - COM ESTACIONAMENTO



PHANTASY STAR



Embora já bastante conhecido no exterior, Phantasy Star é o novo lançamento da Tec Toy para o Master System, e com uma supernovidade: todas as legendas estão em português. Apenas isso já bastaria para tornar esse lançamento sensacional. Mas não é só. Para quem não sabe, Phantasy Star é um RPG **role playing game** (veja reportagem nesta edição), e é o primeiro lançamento no gênero no Brasil. E é exatamente por isso que ele foi traduzido como é indispensável a leitura da história — que acontece a todo o momento do jogo — o jogador deve tomar decisões a partir dos fatos que ocorrem e das opções que são apresentadas. Portanto, nesse caso, não é necessário o conhecimento da língua inglesa, antes indispensável para que um gamefanfaco pudesse

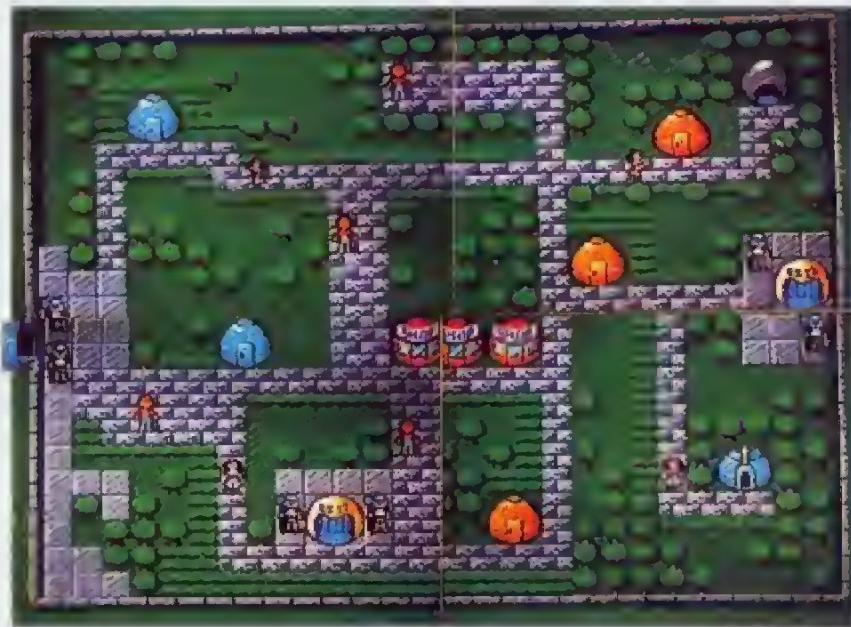
se jogar qualquer RPG. Da Tec Toy vem a promessa: este cartucho é apenas o início de um trabalho de adaptação e tradução de outros RPG, e inclusive de programação de jogos totalmente nacionais. Com textos em português e heróis brasileiros. Bom, mas enquanto essas novidades não são lançadas, vamos conhecer melhor este game.

A primeira dica é gravar periodicamente o jogo. Acostume-se a fazer isso de 5 em 5 minutos, por exemplo. Isso evita ter de recomeçar a jogar ao perder uma batalha contra um inimigo, ou mesmo a um eventual corte de energia. Há espaço na memória do cartucho para até cinco jogos diferentes — o seu irmão, por exemplo, poderá jogar e gravar o jogo dele sem que isso interfira no seu jogo. A opção, no me-

nu, é Salv. A seguir você escolhe um número e põe o seu nome para que você possa carregá-lo posteriormente e continuar jogando.

A história toda acontece no Sistema Solar Algol, composto por três planetas: Palma, Motávia e Dezori. O Rei Lassic, tornou-se perverso e o próspero sistema entrou em decadência. Passou, então, a ser assolado pelos mais terríveis monstros e criaturas. Nero tentou formar uma rebeldia, mas fracassou. Antes de morrer, porém, confiou sua espada e sua missão para Alis, sua irmã. Ela deveria se aliar a um bravo lutador chamado Odin, e é aí que você entra, ajudando os amigos a acabar com o mal em Algol.

O jogo começa na cidade de Caminet. Veja agora algumas dicas bastante úteis

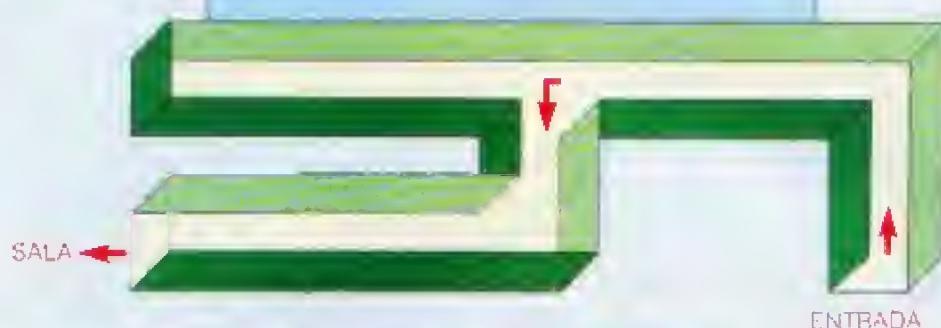


MASTER SYSTEM

PHANTASY STAR



Para encontrar 50 mesetas — a moeda local — vá até a casa indicada no mapa. Para chegar à sala correta, o caminho no labirinto está no mapa abaixo.



Ainda no mapa principal, você pode encontrar um Pote de Lacônia, que foi deixado lá por Odin Nekise, um guerreiro de Odin, será o responsável pela entrega. Em Motávia, o pote poderá ser trocado por Myau — que será um grande aliado neste desafio.



Na casa de Suelo, indicada no mapa, você pode restabelecer pontos de energia e — se você tiver — pontos de magia.



Superdica: Scion

Na cidade de Scion, outra superdica: entre na loja do canto inferior direito do mapa (indicada na foto). O vendedor terá um item secreto, que custa 200 mesetas. Tente comprar. Ele não vai vender. Seja um bom negociante e insista: na terceira vez ele venderá. Ele lhe dará o passe para ir à estação espacial e continuar a aventura.



BATALHA COM A MEDUSA

Para derrotar a Medusa, é indispensável que seu personagem tenha o escudo de espelho, do contrário ela será fortificada em pedra. O escudo você consegue durante o jogo. Tente descobrir!

ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		MEDUSA	FF 200
ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		MEDUSA	FF 200
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH					
FF 127	FF 129	FF 130	FF 128					
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH					
FF 126	FF 129	FF 130	FF 128					

ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		BY	17858
ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		ATADE	110
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				DEFESA	224
FF 126	FF 129	FF 130	FF 128				MAX FF	204
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				MAX FM	28
FF 126	FF 129	FF 130	FF 128				MST	23718



CASTELO DE LASSIC

Se você já conseguiu encontrar o Castelo de Lassic, eis a maneira de chegar até lá: primeiro dé a noz de laerma a ele. Ela será encontrada no planeta Dezor. Myau se transformará em um cavalo alado



Cuidado! no caminho, um monstro tentará impedir a chegada dos heróis ao Castelo. A dica para derrotá-lo é ter todas as baterias de energia carregadas. Aíl, por exemplo, deverá ter 200 pontos de força no mínimo. Daí para a frente, é com a sua inteligência.

ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		BY	17858
ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		ATADE	110
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				DEFESA	224
FF 204	FF 129	FF 130	FF 128				MAX FF	204
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				MAX FM	28
FF 204	FF 129	FF 130	FF 128				MST	23718

ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		BY	17858
ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		ATADE	110
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				DEFESA	178
FF 204	FF 129	FF 130	FF 128				MAX FF	128
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				MAX FM	48
FF 204	FF 129	FF 130	FF 128				MST	23718

ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		BY	17858
ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		ATADE	121
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				DEFESA	128
FF 204	FF 129	FF 130	FF 128				MAX FF	178
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				MAX FM	48
FF 204	FF 129	FF 130	FF 128				MST	23221

Ao chegar na entrada do castelo, os heróis deverão enfrentar o terrível vilão. Para enfrentá-lo, além da astúcia, Aíl, por exemplo, deve ter Espada de Lacônia, Armadura de Diamantes e escudo de Lacô-

nia — nas fotos você vê os itens de cada personagem. Todos eles devem ter o cristal entre os itens, senão sua luta será em vão. A chave mágica será bastante útil, e não se esqueça, não venda a pistola La-

ser, ela ainda vai ser muito útil. Afinal, o jogo ainda pode lhe reservar surpresas agradáveis.

ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		BY	18823
ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		ATADE	72
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				DEFESA	120
FF 222	FF 129	FF 130	FF 128				MAX FF	164
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				MAX FM	72
FF 222	FF 129	FF 130	FF 128				MST	23311

ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		LASSIC	FF 230
ATAC	MAGC	ITEM	FALA	FUGA	ALIS		ATADE	72
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				DEFESA	120
FF 224	FF 129	FF 130	FF 128				MAX FF	128
ALIS	MYAU	ODIN	NOAH				MAX FM	72
FF 224	FF 129	FF 130	FF 128				MST	23221



KENSEIDEN



DIFÍCILDE GRAFOS MUSICA E FEITOS CLASSIFICAÇÃO

Hayato é um samurai que deve recuperar cinco manuscritos e uma espada sagrada pertencentes à sua família. Estes itens foram roubados por satânicos feiticeiros. O jogo tem 16 rodadas. No combate com os feiticeiros, o samurai pode usar técnicas especiais: Taka Tobi, ou a capacidade de saltar mais alto (botão 2 e direcional para cima); Kare Take Wari, espada erguida à altura da cabeça (botão 1 e direcional para cima); Kabuto Wari, espada erguida e salto (botão 1 e 2 e direcional para cima); Shinku Kiri, movimento de espada quando o samurai está ajoelhado (botão 1 e direcional para baixo) e Ran Sha To, espada que gira para a esquerda ou para a direita (direcional na diagonal su-



perior direita ou esquerda). Para obter **CONTINUE** use o direcional para cima, cima, baixo, baixo e botão 1 quando aparecer Game Over.

ESWAT



DIFÍCILDE GRAFOS MUSICA E FEITOS CLASSIFICAÇÃO

Um policial vai ingressar na ESWAT, um comando tático especial da polícia. Para isto deve superar a primeira missão, na qual só terá uma pistola contra uma gangue de marginais. Depois de cumprida a primeira etapa, o policial receberá mais armas e um colete a prova de balas. O objetivo final é derrotar o cientista louco Balzac, que aterroriza a cidade. O jogo tem cinco fases divididas em duas partes cada, e em cada uma delas o policial terá a chance de acumular energia para vencer o inimigo final.



L
U
T
A
S

DOUBLE DRAGON



DIFÍCILDE GRAFOS MUSICA E FEITOS CLASSIFICAÇÃO

Os Guerreiros Negros, a pior gangue da cidade, sequestraram Mary Ann para obrigar a dupla Spike e Hammer a invadir o território deles. O jogo é constituído de quatro missões diferentes. A cada final de missão você encontrará um membro da gangue. É preciso derrotá-lo para prosseguir. Concluída a última missão, será necessário derrotar o líder dos Guerreiros e libertar Mary Ann. Os comandos são: salto com chute para trás (pressione os botões 1 e 2 simultaneamente); salto com chute direcionado (botões 1 e 2 direcional para a direita ou esquerda, simultaneamente); cotovelada (direcional na direção oposta ao olhar e, ao mesmo tempo, bo-

BLACK BELT



DIFÍCILDE GRAFOS MUSICA E FEITOS CLASSIFICAÇÃO

O herói deste jogo é Riki, um faixa preta no karatê, que deve derrotar seis inimigos, e seus capangas. Os oponentes são Ryu, um mestre de Kung Fu; Hawk, um perito em arremesso de facas; Gonza, lutador de judô; Rita, que vem equipada com um lança-chamas e Wang, o mais habilidoso de todos. Cada mestre tem um ponto fraco. Derrote-os acertando nestes lugares. Para conseguir **CONTINUE** aperte **START**. Quando a tela ficar toda negra (isso acontece por dois segundos) aperte **RESET** duas vezes.

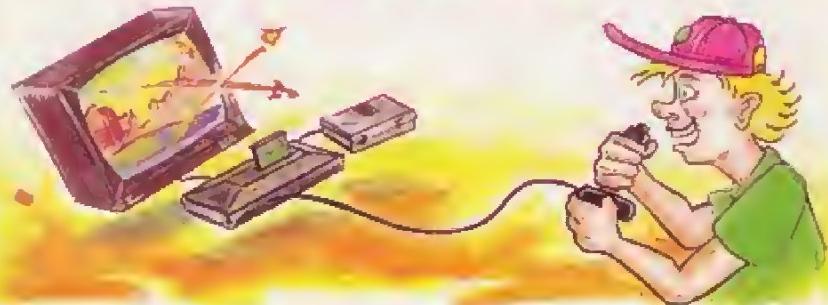


The image is a collage of three screenshots from retro video games. The top-left screenshot shows the title screen for 'DOUBLE DRAGON' with a red dragon logo and Japanese text. The bottom-left screenshot shows a scene from the game where two characters are fighting in front of a building with a red car nearby. The right side of the image features the title screen for 'SHINOBI' on the Sega Master System. It has a blue background with a diamond pattern and displays four icons representing different weapons or abilities, each with a score of 8, 7, 6, and 7 respectively. Below these icons are labels: 'ARCO E FLECHA', 'GRANADES', 'MUSICAFFE TOG.', and 'LASS PISTOLA'. The bottom-right screenshot shows a scene from the 'SHINOBI' game where a character is fighting against multiple enemies in a brick-walled corridor.

QUEM É FERA NÃO JOGA EM PRETO E BRANCO.



ACERTE AS CORES COM TRANSCODER Br 6100

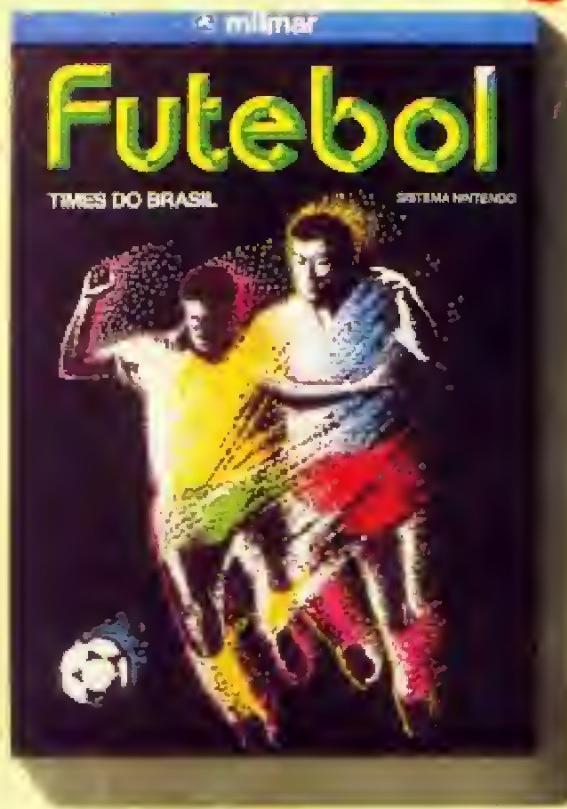


Сертификация ИСО 9001-2008
Бюро Сертификации ТехноСЕРТ
г. Москва, ул. Борисоглебская, д. 10, к. 100
тел. (495) 640-20-44

PRODUTOS
TECHNOVIDEO

Jurídico - MC - Março 2014 | 10-4000

LANÇAMENTO



HI-TOP GAME

Toda a evolução que só quem tem mais de um milhão de video-games no mercado pode oferecer.

- SISTEMA NINTENDO AMERICANO 72 PINOS
- ALTA DEFINIÇÃO DE IMAGEM

MUITO MAIS EMOÇÃO

Aceita todos os jogos disponíveis do sistema Nintendo e os fantásticos: Futebol, Krazy Kreatures, Double Strike, Puzzle, F-15, Pyramid, Tiles of Fate, Impossible Mission II, Dudes e Volleyball.

FUTEBOL

Único jogo desenvolvido especialmente para o Brasil. Você pode escolher seu time, a cor da camisa, a tática e o tempo de jogo.



milmari
TOYS

(011) 575-0204

SP - São Paulo: Akopol/Bazar Morelli/Bazar Molina/Big Arm/Maneca/Brinquedos Laura/Cinótica/Comercial Eduardo/Eletrônica CATV/Ficri/Fotóptica/Haga & Haga/Lojas Nipon/Lojas Remaza/Makro/Mappin/San Marino • RJ - Rio de Janeiro: Casa Matos/Fotomania/Lutz Ferrando/Oxford/Rozelândia>Showlar/Sound Station/Video Arte - Niterói: De Plá Mat. Fotográfico • BA - Salvador: Dison
• ES - Vitória: Casa dos Brinquedos/Casas Giacomini/Dadalto/Eletrônica Rangel/Laborcolor • GO - Goiânia: Carrefour • PE - Recife: System Som • PR - Curitiba: Hermes Macedo/Ponto Quente/Prosdóclimo.



FOTOS: NÚMERO MÁXIMO

G-LOC

TIPO: Combate aéreo

O G-LOC é um dos primeiros jogos lançados para o Game Gear no Brasil. Trata-se de um jogo de combate aéreo. Você é o piloto do combate do avião experimental G-LOC e terá que destruir uma base inimiga. São nove fases e um confronto final.

Os comandos são simples: o botão direcional move o avião para a esquer-



da e para a direita, faz mergulhos ou subidas. Com o botão 1 você dispara a metralhadora e com o botão 2 lança mísseis. Para conseguir uma super-aceleração ação **START**.

Para cumprir todas as missões, o piloto deverá destruir tanques, aviões e navios. Na última o G-LOC bombardeará uma base de mísseis. Para fugir de seus inimigos use o "Loop", apertando duas vezes o botão direcional para cima. Esta manobra só terá sucesso se a barra amarela do marcador de combustível se tornar vermelha.

Depois de cada missão cumprida, o jogador terá a oportunidade de comprar tanques de combustível e armamento. Para isto, use o botão 1 no final de cada fase.

A grande novidade deste game é a possibilidade de ser jogado por duas pessoas, cada qual em seu Game Gear. Mas os jogadores deverão ter um cabo para jogo múltiplo e dois cartuchos, que é um acessório opcional. Nessa opção de jogo, no final de todas as fases os gamermaníacos se enfrentarão.



GAME GEAR

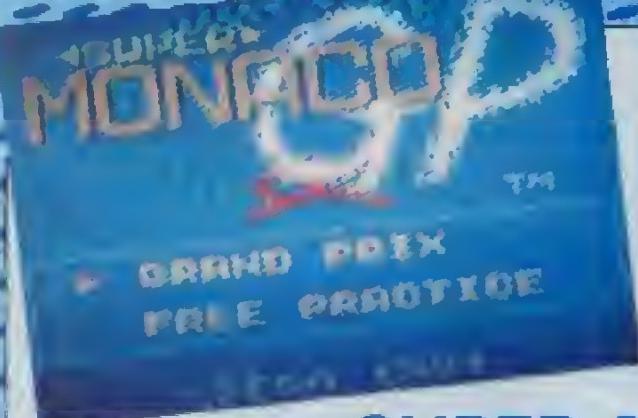


FOTO: MIGUEL VIEIRA

SUPER MONACO GP



TIPO: Automobilismo

Super Monaco GP é a versão para Game Gear do jogo de mesmo nome do Master System. O cartucho simula uma temporada em um campeonato de Fórmula 1. É possível escolher os equipamentos certos para o seu carro, como uma açaí leve, pneus macios, um motor V 12 e sete marchas.

Você ainda pode optar entre jogar sozinho ou com um amigo. Caso você escolha a segunda opção, cada um dos dois deve ter um Game Gear, um cartucho desse jogo e apenas

um cabo de jogo múltiplo, que é um acessório vendido separadamente.

Você ainda tem a chance de dar algumas voltas experimentais, em qualquer uma das 16 pistas, ou ir direto ao início da corrida.

COMANDOS:

Para controlar o seu carro, não há segredos: para girar o volante pressione o direcional para a direita ou esquerda. Através do direcional, você também pode movimentar o marcador de seleções e, durante o treino livre, escolher o número de voltas (1, 3, 5 ou 7) que deseja fazer e em que tipo de pista. Aperte o botão 1 para acelerar e 2 para frear. Com câmbio manual, 2 aumenta as marchas e 1 reduz.



DICAS:

Se você escolheu a transmissão automática enquanto o semáforo estiver vermelho já fique pressionando o botão 1. Isso lhe permitirá uma super largada. Fique de olho ainda nas placas que indicam curvas. Elas aparecem nos dois lados da pista e servem como aviso para a redução da velocidade.

Vale ainda ficar ligado para não bater o carro nas placas de propaganda e procurar manter o bólido sempre entre as linhas vermelha e branca. Para não perder muita velocidade nas curvas, entre sempre pelo lado de dentro. Será mais fácil contorná-las.



O MAPPIN JOGA NA EMOÇÃO.



Venha conhecer o
Salão do Video Game,
nas lojas Itaim,
Shopping Morumbi e ABC.
É o Mappin, jogando pra valer.
Você vai poder jogar de graça
nos últimos lançamentos.

Olha só as feras:

ANTONI
SYSTEM

TOP GAME

DYNAVISION



**POWER
TRON**

HI-TOP GAME

e muitas outras novidades
emocionantes nesse
espaço inédito.

E você pode comprar tudo
por um precinho especial!
Salão do Vídeo Game.
É o Mappin jogando com você.

Mappin

SALÃO DO
**VÍDEO
GAME**



GHOSTBUSTERS

TIPO: Aventura



DIFÍCULDADE GRÁFICOS MUSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Nova York está sofrendo uma série de terremotos por causa de uma grande invasão de fantasmas. Isto significa trabalho e dinheiro para os Ghostbusters. Comece o jogo selecionando o nível de dificuldade. Depois escolha o caçafantasmas com o qual quer jogar. Aí vai uma sugestão:

Use Peter, ele tem coragem e velocidade normais. Selecione, então, o cenário: Home, sweet home, Woody House, Apartamento ou High-Rise building. Além destas quatro fases, há ainda mais duas a serem cumpridas para que os caçafantasmas expulsem todos os fantasmas de Nova York.



Home, Sweet Home

Passe pela loja de armas e compre um Bubble Projectile e dois tanques de energia. Com o resto do dinheiro vá à loja de ilens e compre bombas. Para eliminar o primeiro fantasma lique embaixo da cadeira do homem sem cabeça e atire para cima. Depois prenda o fantasmínha com

seu feixe de prótons. Isto acontecerá com todos os fantasmas de nível médio durante o jogo. A técnica é a mesma: aponte sua arma para o fantasma, dispare e controle a distância do feixe no botão B. O outro fantasma é um tipo de planta que perde suas folhas e as transforma em armas mor-

tíferas. Não gaste munição enquanto ela estiver "vestida" e atire sem perdão no corpo sem folhas. Consulte sempre o mapa, sua situação financeira e sua quantidade de armas. Faça isto apertando Start no meio do jogo.



Apartment

Nesta fase compre tanques de energia e Bubble Projectile. Lembre-se de não atirar no gelo, isto é um desperdício de energia. Deixe que os fantasmínhas abram caminho para você. Destrua o Homem de Pedra com tiros sucessivos na sua cabeça. Para a Mulher Voadora use o Bubble

Projectile. Espere que ela se divida em três e atire na mais assustadora. Quando encontrar o Homem de Neve, que é o monstro principal dessa fase, vá até o canto direito da tela e atire sem parar. Cuidado com os fantasmínhas que saem de sua barriga, atire neles também.



High-Rise Building

Passe pelas lojas e compre o 3-Way Shoot, além de tanques de energia e itens de sobrevivência. Você poderá conseguir muito dinheiro nesta fase. Para isto entre no prédio e fique no térreo. Não esqueça de andar até o cofre para pegar a "grana". Depois disso saia do edifício e repita

a operação quantas vezes quiser. Abre rapidamente na enclopédia voadora com o 3-Way Shoot. Tome cuidado, pois ela se divide. A lática para acabar com o Ovo Voador, seu próximo obstáculo, é esperar que ele se abra e atirar bem no meio dele.

O principal fantasma desta fase é o

Marshmallow Man (Homem de Marshmallow). Para destruí-lo tique bem embaixo do nariz dele e atire para cima. Fuja quando os olhos mudarem de cor. Nesta hora ele atacará com raios e fogo.



Woody House

Os óculos infravermelhos são especiais para esta fase. Use o Bubble Projectile para eliminar o gigante de fogo. Lembre-se de abaixar sempre que ele pular sobre o caçalanthasma. Quando o dragão surgir do chão atire em sua cabeça sem parar com o 3-Way Shoot e use o Special Suit para se proteger. A "Casa em Chamas" tem

uma vida extra para o Ghostbuster. Ela está perto dos troncos, procure pela esquerda.

Para destruir o Rosto de Fogo, o lantasma-chele desta fase, use o Phaser Shell, esta arma tem maior potência. Atire sempre na boca do monstro.



Castle

Você só entrará nesta fase depois de vencer as quatro anteriores. O primeiro fantasma a ser enfrentado está possuindo uma pessoa. Atire só na sombra verde ao lado do homem. Para a laturana gigante use a 3-Way Shoot. Cuidado, pois há duas delas nesta fase. Mais adiante, você só vencerá a caveira se ficar frente-a-frente

MEGA DRIVE

GHOSTBUSTERS



com ela e atirar em seu peito. Cuidado com as bolas de logo que ela solta. O vilão final é uma planta carnívora. Atire quando ela abrir a boca.



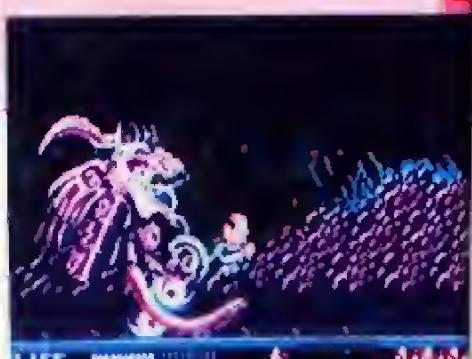
A screenshot from Final Fantasy VII Remake. Aerith Gainsborough stands on a rocky ledge, facing a massive, multi-armed tentacle-like creature. The creature has long, dark tentacles and a large, bulbous head with multiple eyes. Aerith is in a dynamic pose, ready to attack. The background is dark and atmospheric.

Cratera final

Capítulo 112

Os fantasmas estão apreensivos com a sua chegada. Um grande terremoto acontece, e uma cratera é aberta. Não se assuste, é o caminho para enfrentar o grande vilão e desvendar o grande mistério que paira sobre a cidade. Lá, você lutará com todos os principais fantasmas novamente. Use as antigas táticas para vencê-los.

A feticheira, a grande e última inimiga do jogo, deve ser acertada pelas costas. Quando ela se desprender do chão vá para a sua frente e atire nos chifres superiores. Repita isso sempre e tenha muita paciência, pois a feticheira demora muito para cair. Mas, depois disso, Nova York estará livre dos fantasmas. Pelo menos até o **Ghostbusters III**.



The image is a graphic design for a news section. At the top, the word "SEGA" is written in a stylized font. Below it, the words "DAILY SEGA NEWS" are prominently displayed in large, bold letters. In the center, there is a black and white photograph of a man from the chest up, wearing a dark suit, a white shirt, and a patterned tie. He has a serious expression and is looking slightly to his left. To the right of the photo, the words "GHOST COPS", "DUST 17TH", and "STREET SPOOK" are arranged vertically. The background features a grid-like pattern of small, repeating shapes.

ASSESSORIA EM LOCADORA DE VIDEOGAMES

TEMOS TODAS AS MARCAS

TEC TOY

Master System
MEGA DRIVE



Entrega em 24 horas para todo o Brasil.

Aceitamos todos os cartões de crédito.



SPERBER
HOME VIDEO

Atendemos de 2º a 6º das 9:00 as 19:00 h e aos sábados até as 15:00 h
Al. Santos, 1293 - 4º andar - CEP 01419 - SP - Tel.: (011) 288-2333 / 288-2890
288-4335/289-3543-285-5407 - Fax (011) 287-9424
(Perto do Metro Trianon-Masp)

GAME SHOPPING



EM RECIFE



PLANETA TOY
LOJA DA SERRA DE VIDEOGAMES

Grande variedade de cartuchos para
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
NINTENDO

*Alugamos Cartuchos,
Aparelhos e
Acessórios*

**VENDEMOS REVISTAS
VIDEO GAME**

Rua dos Navegantes,
1044 - Fone: 465-2323
Boa Viagem - Recife
Pernambuco

VIDEO GAME
É NA

HOT GAME

EM
**BELO
HORIZONTE**

ALUGUEL E VENDA DE
CARTUCHOS APARELHOS
E ACESSÓRIOS
FORNECEMOS PARA LOCADORAS.

Master System

MEGA
DRIVE

Nintendo

Sega Genesis

Av. Cristóvão Colombo, 64
Subsolo da Galeria Colombo
Lj. 10 - Savassi - Belo Horizonte
Tel.: (031) 221-9045

EM NATAL - RN



A Maior Locadora de Cartuchos
NINTENDO
MEGADRIVE
GENESIS
MASTER SYSTEM
SUPER FAMICOM

Só Alugamos Cartuchos Originais

Consertamos o seu videogame em
tempo recorde, no mesmo dia.
Transcodificação em Nintendo,
Master System, genesis, megadrive

Temos para Venda

CARTUCHOS/ACESSÓRIOS

OS LANÇAMENTOS

CHEGAM PRIMEIRO AQUI

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

RUA FÁBIO RINO, 999 - ALECRIM
NATAL - RN - CEP 59030
FONE/FAX: (084) 223-1157

DIGISOM ELETRÔNICA

Assistência Técnica para
Todas as Marcas de Games

MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, NINTENDO, SEGA GENESIS, BIT SYSTEM, DYNATION, GAME BOY, NEO GEO, PHANTOM SYSTEM, ATARI E OUTROS.

Consertos, Transcodificações,
Modificações em Consoles
e seus Acessórios

**VENDAS DE GAMES,
FITAS E ACESSÓRIOS**

**ATENDEMOS TODO O
BRASIL VIA CORREIO**

LOJA 1 - Av. Conselheiro Carrão, 3236 - São Paulo SP - Fone: (011) 293-0689
LOJA 2 - Av. Rio das Pedras, 555 - Loja 5 - São Paulo - SP - (Carrefour Aricanduva)
Fone: (011) 941-5995

Premiere
VIDEO & GAMES

Jardins - Morumbi - Sumaré

**LOCAÇÃO COMpra
VENDA TROCA**

**CONSOLES E CARTUCHOS
NOVOS E USADOS**

Master System

OFFICIAL

PHANTOM

MEGA

DRIVE

GAME BOY

GAME GEAR

Nintendo

**PREÇOS ESPECIAIS
P/O DIA DAS CRIANÇAS!**

JARDINS

R. Guarará, 551 - Fone (011) 884-7022

SUMARÉ

Av. Heitor Penteado, 405
Fone (011) 65-2904

MORUMBÍ

R. Mto. Leon Kaniewski, 585 A

Fone (011) 212-1575

GOLDEN GAMES®

**A PRIMEIRA LOCADORA
DE PINHEIROS
ESPECIALIZADA EM GAMES**

Compra, venda e troca
de video games, cartuchos
e acessórios.

Nintendo

PC Engine

MEGA DRIVE

OFFICIAL
SEGA GENESIS GAME GEAR

Master System

GAME BOX

Super Famicom

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX
R. Cardeal Arcoverde, 1680 - Cj. 301
São Paulo - SP - CEP 05408
FONES: (011) 858-7496/211-6373



CITY GAME



**HÁ 3 ANOS
SE ESPECIALIZANDO
EM VIDEO GAMES**

MASTER • MEGA DRIVE
GAME BOY • GAME GEAR
NINTENDO • CPUS PC
SUPER FAMICOM • NEO GEO

- **VENDAS** de videogames e cartuchos com preços e condições especiais p/ **O DIA DAS CRIANÇAS**
- **ALUGUÉIS** de consoles e de mais de 1500 títulos p/ você escolher à vontade
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA** própria p/ consertos e transcodificações

**GAME-SALLON
VENHA JOGAR!**

SANTO AMARO

R. Eng. Agenor Machado, 154
(Atrás do Shopping Morumbi)
FONE: (011) 522-2542

ITAIM BIBI

R. Sta. Justina, 514
(Trav. R. Clodomiro Amazonas)
FONE: (011) 820-6588

S * VALE 1 INSCRIÇÃO E 1 LOCACÃO S



* VIDEO GAMES*

* VALE 10%

NA COMPRA DE 1 V.G. NINTENDO
(PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 30/09)

**REDI
UNIVERSOFT**

Locação - Vendas
VIDEO GAMES
de todas as marcas
ACESSÓRIOS
para todos os Video Games

LANCAMENTOS DO MES PARA MEGADRIVE
Fantasia - Streets of Rage - Sonic e Decap Attack
SUPER 2 em 1 MICKEY e SHADOW DANCER VOLLEY e GHOUL'S GHOST

PROMOCAO DO MES
GAYARES - FINAL BLOW - LAST BATTLE

LANCAMENTOS PARA NINTENDO
BATTLETOADS - NINJA GAIDEN III PEQUENA SEREIA

Queima de Estoque
TARTARUGAS NINJAS 2 Cr\$ 20.900,00
MEGAMAN 3 Cr\$ 19.900,00
e muitos outros

MASTER SYSTEM
Cartuchos em promoção ate o final do Estoque
MOONWALKER - AFTER BURNER - SHINOBI GOLDEN AXE e DOUBLE DRAGON.
Promocao Cr\$ 19.900,00 cada
KENSEIDEN - PAPER BOY - SHOOTING G e JOGOS DE VERÃO.
Promocao Cr\$ 17.900,00 cada

CARTUCHOS USADOS COM GARANTIA
PARA NINTENDO a partir de Cr\$ 11.000
PARA MASTER a partir de Cr\$ 10.000

VEJA COMO É FÁCIL COMPRAR !!!
Remetemos para todo o Brasil pelo Sistema de Remetente Postal (SEDEX a COBRAR), você só paga quando for retirar o Cartucho na Agencia do Correio.

RUA CONSELHEIRO BROTERO 589 CJ 42
CEP 01154 - SAO PAULO SP
METRO MARCHELA

FONE (011) 825-5240

TECNOFAX

Kits Transcodificadores

- Adapta com perfeição as cores do seu vídeo game importado

SISTEMAS

NINTENDO
SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MEGA DRIVE/GENESIS
ATARI 2600 E OUTROS
DESCONTOS ESPECIAIS
P/ OFICINAS LOCADORAS
E POR ATACADO

VENDAS E INSTALAÇÃO

Dept. técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1º andar/Conj. 115
CEP 01207

Atendemos todo o Brasil.

FONE: (011) 222-1471

TUDO EM GAMES VOCÊ
ENCONTRA NA

MALÚ

Fitas e Aparelhos Para:

GENESIS

**GAME
GEAR**

Nintendo

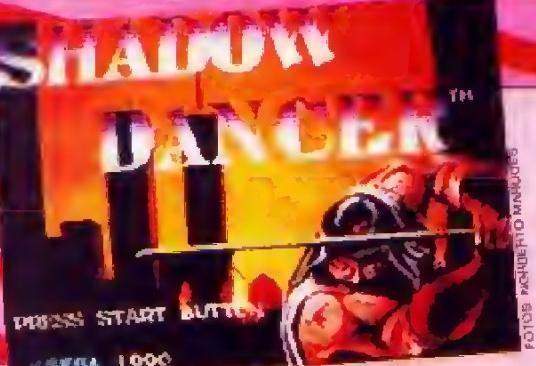
Super Famicom

**Ótimos Preços e
Todos os Últimos
Lançamentos**

COMPROVE!

FONE:(011) 67-2135

MEGA DRIVE



SHADOW DANCER



TIPO Luta Marcial

DIFÍCILDE

GRÁFICOS

MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO



1-1: Cidade em chamas
1-2: Rua com terremotos



2-1: Ponte
2-2: Aeroporto



O cartucho disponível no Exterior, como esse avisado por VIDEOGAME, em breve estará no Brasil com o nome de The Secret of Shinobi. Conheça-o, até o final.



COMANDOS

O controle do ninja pode ser definido nas opções que aparecem antes do jogo começar. Há um botão para salto, um para tiro e o último para o poder. Para atacar com o cão, aperte o botão definido para tiro até que o símbolo do cão no placar fique azul. Solte o botão e ele atacará o inimigo mais próximo.

Primeira fase

Inimigo: Após enfrentar os perigos de uma cidade em chamas e ainda um terremoto, Shadow Dancer encontra seu primeiro inimigo. A dica é escapar das pedras que caem do telo, desviando-se delas. Aproveite para se aproximar do inimigo. Ele vai, então, disparar uma rajada de fogo. Dependendo da sua posição, salte ou abaxe. Cessada a rajada, pule e acerte o seu rosto com shinkens.



Segunda fase

Inimigo: Os perigos agora são na ponte e aeroporto. Mas, o inimigo vai dar um pouco mais de trabalho. Procure sempre manter distância das mãos que aparecem na tela. Quando a cabeça do monstro aparecer, salte e atire os infalíveis shinkens na cabeça dele.





3-1: Depósito

3-2: Estátua da Liberdade



4-1: Cavernas

4-2: Cavernas com sombras



SHADOW DANCER

Terceira fase

Inimigo: A estátua da liberdade é um dos locais mais difíceis deste game. Mas há uma compensação: é também um dos mais belos. Quando seu inimigo atirar a serra, salte e acerte shurikens no seu rosto (Shadow Dancer não pula a serra dessa vez). Em seguida, pule a serra, salte e acerte-o novamente. Repita esta operação até derrotá-lo.



Quarta fase

Inimigo: Ao passar pelas cavernas, o inimigo de Shadow Dancer será uma bola que atira raios de fogo. Para destruí-la, assim que ela estiver branca e parada, pule e atire no seu centro. Para escapar do fogo, uma boa dica é ficar sempre no meio da tela.



A luta final

Antes de chegar até Neozeed, Shadow Dancer e seu cão devem enfrentar todos os perigos de cinco perigosas salas. Nestas salas tome cuidado com os inimigos que atacam rolando. Para destruí-los, não adianta jogar shurikens. Espere até que eles se aproximem e então use a espaça-

Neozeed

Neozeed não está sozinho. Ele vem cercado de uma "legião" de guerreiros ninja. Procure decorar a posição em que eles atacam. Quando Neozeed levantar tique

ern baixo do pilar para escapar do fogo e acerte somente um tiro nele. Quando muitos ninjas se acumularem na tela, use o poder para destruí-los.



EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Para você que se considera um profissional do níquel, um verdadeiro mestre, está sempre procurando fórmulas e equipamentos para superar sua própria marca, chegou Dynavision 3.

O Dynavision 3 é compatível com os cartuchos Nintendo® e tem um joystick com exclusivo sistema Turbo Duplo que possibilita tiros contínuos.

Os Mestres do Jogo até o apelidaram de Jet Control. Ele é anatômico, dando assim agilidade, movimentos precisos e toques decisivos.

O Dynavision 3 ainda tem fone de ouvido estéreo, Dual Connector System e saída separada para áudio e vídeo.

Dynavision 3, para quem despreza poucos pontos. Afinal, este é um equipamento para profissionais.

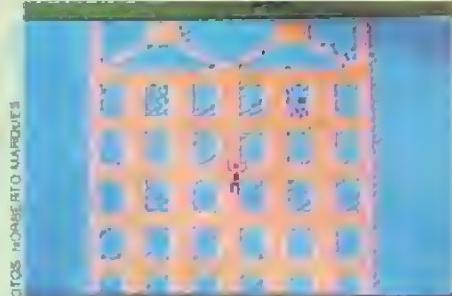
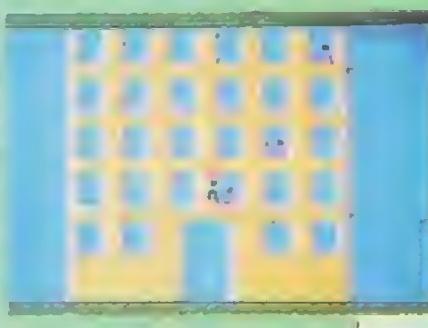
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS

Fabricado e vendido por Nintendo Corp., Japan USA

Foto: J. M. O.

Editor Cris



SPIDER MAN

CLASSIFICAÇÃO

O Homem Aranha deve subir em um edifício para combater uma quadrilha de bandidos. O herói usa suas famosas teias de aranha para completar suas missões. Para subir aperte o botão de tiro. Cuidado com os bandidos que ficam no topo do prédio, e não esqueça de pegar todos os bônus possíveis.

OUT LAW



CLASSIFICAÇÃO

O game mostra dois pistoleiros do Oeste se enfrentando em variados tipos de locais. Uma dica: cuidado quando seu pistoleiro se esconder atrás dos cactus, pois os tiros do seu adversário podem ricochetear nas paredes e acertá-lo.



KUNG FU



CLASSIFICAÇÃO

Outro jogo para duas pessoas. Combinhe o direcional e o botão de tiro para bater com os braços e as pernas e não se importe com o juiz que está no centro do ringue, pois ele tem um papel decorativo. Depois de dois minutos a luta acabará e o vencedor aparecerá pulando na tela.



O SEGREDO DE MESTRES

O Mestre Michel Zaharic conta um segredo mortal no jogo Super Mário 3*. "Neste jogo, no 4º mundo, use o barquinho para encher o seu visor de truques. Replique a operação quantas vezes quiser. No 7º mundo antes de entrar no castelo pegue o P-Wing que transforma tudo em moeda, entre no castelo e divirta-se". O Dynavision 3 possui o Dual Connector System que permite a você usar sem adaptadores cartuchos compatíveis Nintendo® do padrão americano e japonês. Assim, você vai ter em mãos centenas de jogos e desvendar os segredos de todos os Mestres.

Foto: Sérgio - Estúdio: Foto Oficial Foto: Jokair - Mario Bros. é uma marca registrada da Nintendo Corp. Japan/USA

**MICHEL ZAHARIC
9.990.000 PONTOS
SUPER MÁRIO 3***

**DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS**

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

Carlo



OTHELO



CLASSIFICAÇÃO

Este game deve ser jogado por duas pessoas. Uma com as peças negras e outra com as brancas. O objetivo é deixar as peças adversárias "cercadas" pelas suas. Toda a vez que isto acontecer, estas peças mudarão de dono e de cor. Você deve conquistar mais peças que seu adversário.

BOOM BANG



CLASSIFICAÇÃO

Cuidado! As traças estão invadindo sua casa. Não deixe que isso aconteça. Para se livrar desta praga, jogue vasos sobre os indesejáveis insetos. O objetivo é acabar com todos eles e, para isto, é necessário ser muito rápido. Ou você poderá ficar sem casa.



GOLF



CLASSIFICAÇÃO

O jogador deve ter habilidade neste jogo, pois as bolas se perdem facilmente indo para fora da tela. Para acertar a tacada e pôr a bola no buraco, regule a força no botão de tiro e projete a direção posicionando o personagem corretamente.



PINBALL



CLASSIFICAÇÃO

Este game é muito parecido com as antigas máquinas de Hiperama. Com o direcional você aciona os "flippers" (rebatedores). Para acioná-los ao mesmo tempo use o direcional para cima. A bola entra em jogo quando se abre o botão de tiro. Seu objetivo é manter a bolinha sempre dentro do tabuleiro.





LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100
(ATENDIMENTO 24 HORAS)
DDG (DDD GRÁTIS)
(021) 800-9102
FAX (021) 359-7631

PEDIDO MÍNIMO Cr\$ 40.000, SEDEX GRÁTIS P/ COMPRAS SUPERIORES A Cr\$ 180.000.

- ATENDIMENTO 24 HORAS
- ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
- VIDEOGAMES - CARTUCHOS
- PISTOLAS - ACESSÓRIOS
- ESTOJOS - EXPOSITORES

UM COUPON PARA VOCÊ
OUTRO PARA SEU AMIGO
ENVIE HOJE MESMO.

SIM Desejo que enviem os próximos 10 títulos relacionados ao meu Cartão de Crédito. Estou ciente que para cada título só é aceitada uma postagem de acordo com tabela E.C.T.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Nome do Cartão _____
Validade Ano _____ Mês _____
Titular do Cartão Nome _____
DDD _____ Fone _____ Valor _____
Assinatura _____
Praça da Est. da Ponte s/n - CEP 21030-000 - Madureira - RJ - CEP 21030-000

CADA Cr\$ 24,900

BATTLETOAD

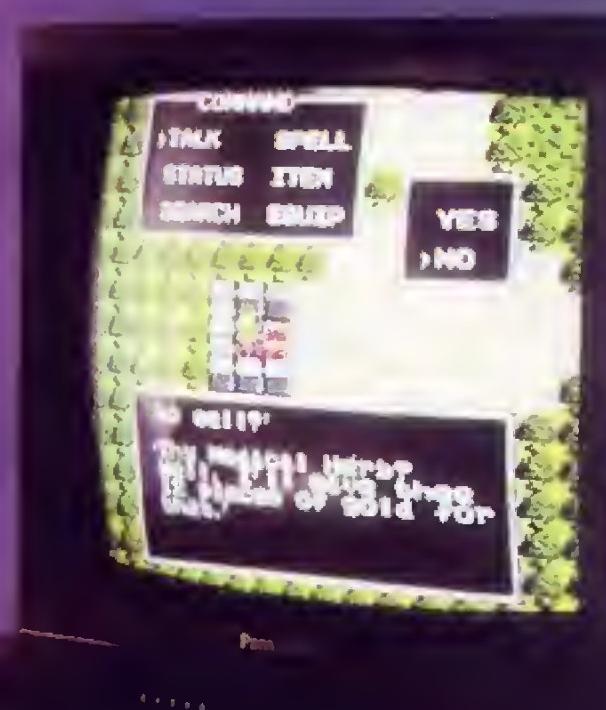
PRONTA ENTREGA RIO I
R. São Francisco Xavier, 378 - A - Tijucas - CEP 20255 - Rio de Janeiro - RJ
PABX (021) 284-1822 - 284-5500 - FAX (021) 256-2698

PRONTA ENTREGA RIO II
Estrada do Pará, 99010 - Madureira - CEP 21031 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 350-4966 — 380-2573 - FAX (021) 359-7631



RPG. Pense nesse jogo.

Conheça melhor este tipo de game no qual a inteligência e o raciocínio valem mais que a habilidade.



RPG. Guarde esta sigla. Afinal, se você gosta mesmo de games, ainda vai ouvir falar muito dela. RPG é como vem sendo chamado o **role playing game**, um estilo de jogo que virou moda nos Estados Unidos e que já encontra muitos adeptos por aqui. **Role**, em inglês, significa papel — o papel do ator de cinema ou teatro, que vai ser representado. **Role playing** nada mais é, portanto, do que representar um papel. E, como game todos nós sabemos o que significa, liga fácil "sacar" que RPG nada mais é do que um jogo no qual se representa um papel.

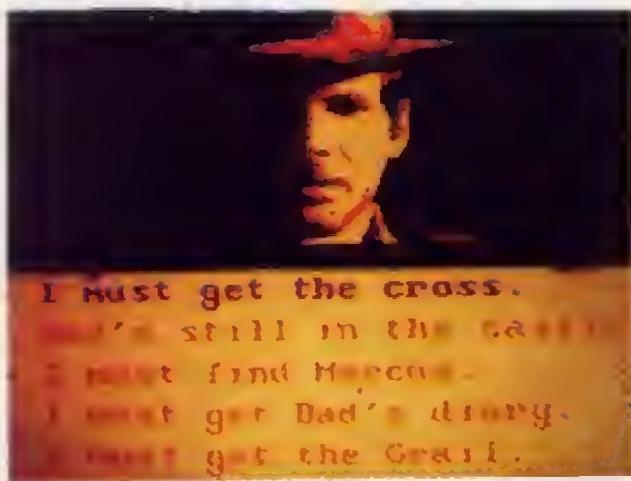
De fato, em qualquer RPG o jogador "encarna" um ou mais personagens, e passa a pensar e agir como se fosse esse

personagem. Pode, portanto, tomar decisões durante o jogo, e essas decisões podem mudar completamente o rumo da história. Claro, trata-se de um tipo de jogo no qual o raciocínio é fundamental. Só para citar exemplos, Zelda I e II, para Nintendo, Zelda III, para Super Nintendo, Final Fantasy, para Game Boy, Phantasy Star (Mega Drive e Master System), Sword of Vermilion (Mega Drive) são bons títulos de RPG.

Ao se colocar qualquer título destes no console, logo se percebe uma diferença fundamental. A história é sempre longa e falta a ação dos games tradicionais. Não há mais a luta, o corpo-a-corpo e a habilidade já não contam tanto. E, mais impor-

tante, não há apenas um caminho a seguir. A ação, que depende muito mais da coordenação de movimentos e habilidade, foi substituída pela inteligência e raciocínio. No início, você deve procurar pistas que vão sendo fornecidas por habitantes de cidades ou seres misteriosos e mágicos, por exemplo. Elas aparecem na tela em forma de texto toda vez que se encontra algum desses personagens e se aperta o botão. E, dependendo da interpretação dessas pistas, você encontra seu inimigo ou não. Aí, a luta pode ser cerebral ou pode também haver ação. Vai depender do RPG.

Ao contrário dos games tradicionais, a história de um RPG é sempre fundamental e determinante para que o jogador con-



Escolhendo opções em menus, Indy pode...

siga sucesso. Ela acontece durante o jogo. E deve ser compreendida e estudada com atenção. Como os RPGs são jogos muito longos, os cartuchos sempre têm um chip de memória que permite que o jogador grave o que já jogou, podendo continuar mais tarde, até mesmo se desligar o console. A memória extra é alimentada por uma pequena bateria instalada no cartucho.

Os menus

Menu é a palavra-chave para se jogar um RPG. Quem já operou um microcomputador ou mesmo já tentou jogar um RPG tem uma boa idéia do que seja um menu. Mas, para quem nunca viu, um menu é exatamente o que se pode pensar à primeira vista: um cardápio. Como os dos restaurantes. Nele são apresentadas diversas opções para que o jogador escolha uma. Aqui, é bom lembrar que os RPG exigem um bom domínio da língua inglesa, já que todas as opções dos menus e também as pistas e a história do jogo — fundamental — são apresentadas em inglês. O que, sem dúvida, dificulta muito o jogo para um iniciante. Mas que não chega a ser um obstáculo, já que pode ser também uma boa maneira de se treinar o aprendizado dessa língua. De qualquer modo, já existe uma versão do Phantasy Star para o Master System totalmente em português, lançada no Brasil pela TecToy (veja nessa edição).

Nos menus, a escolha é feita com uma seta que se movimenta na tela através do controle direcional. Assim, você poderá se equipar para um combate, trocando a armadura, usando determinadas armas, aumentando seu poder em magia, e tudo o mais que se possa imaginar.

Além da movimentação normal do personagem na tela, você pode, ao interpretar uma pista, resolver mudar seu plano de ação para, por exemplo, outro planeta, ou uma terra distante. Novamente aparece o menu, para que seja escolhido o novo local de ação. Em Indiana Jones and the

Em um RPG, as lutas quase não existem. O principal é a leitura do texto, para que o jogador decida o que fazer. Os jogos podem ser gravados numa memória no cartucho.



Em Zelda, Link recolhe informações.

Lasi Crusade, um RPG para o Nintendo que mistura ação e raciocínio, o herói Indy pode decidir se vai a Veneza, se vai encontrar Marcus Brody no deserto ou se vai ao Castelo Brunwald na Áustria. Claro, o sucesso na aventura dependerá da escolha dessas opções, que deverão ocorrer na hora e na ordem certas.

Até mesmo combates podem ser realizados por menus. No game Phantasy Star (Master System), por exemplo, Alis resolve atacar a Medusa. No menu, selecione a opção "atacar". Não há combate visível. O computador analisa a situação de luta, magia, energia e equipamentos e decide quem vai vencer. Se Alis não estiver



...resgatar Marcus no deserto.

ver com todos os requisitos preenchidos a tela apresentará a mensagem: "Alis foi transformado em pedra". Ou seja, perdeu o combate. Cabe a você descobrir o que será necessário estar usando para derrotá-la.

Aventura e sonho

A princípio, um RPG pode parecer chato. Mas bastam alguns momentos jogando para se envolver na história e com os personagens, e viver uma verdadeira aventura. Habitantes intergaláticos, princesas de terras devastadas, bravos guerreiros medievais e até seres mitológicos costumam frequentar sonhos que se transformam em realidade através de um RPG.

Claro, uma boa ajuda para que isso aconteça é dada pelo console ou o computador, pois eles acrescentam à fantasia do jogador o elemento gráfico — as animações e efeitos sonoros, além de proporcionarem as decisões com extrema rapidez, dando ao RPG um aspecto bastante dinâmico. Os RPGs se tornaram, desta forma, bem mais atraentes, podendo inclusive dosar cenas de ação e raciocínio.

Com ação ou sem ação, um RPG é sempre um game excitante. Isso porque a história é vivida mais intensamente pelo jogador. O final do jogo vai depender exclusivamente de sua astúcia, e aí vale tudo. Até um pouco de cultura geral ajuda. Por exemplo, no RPG Phantasy Star (Master System), quem souber que a Medusa é um ser da mitologia grego-romana cujos cabelos são serpentes, transforma quem quer que olhe para seus olhos em pedra, pode derrotá-la facilmente. A dedução é bem fácil: basta usar um escudo de espelho para não ser enfeitiçado. Foi, aliás, o que fez o herói Perseu, filho de Zeus, derrotá-la. Servindo-se da imagem refletida no escudo de bronze polido, de sua irmã, Atena, guiou sua espada para vencê-la. E não foi enfeitiçado. Mas se você começar a jogar um RPG, poderá que se com certeza, se enfeitiçar.

Mário Fittipaldi

Locadoras: a estratégia para usá-las bem

Veja como tirar o máximo proveito delas, gastando pouco e jogando muito

Ao entrar em uma gamelocadora, com centenas de títulos que parecem pedir "me leve para casa", o primeiro impulso é sempre escolher um monte de cartuchos e passar um fim de semana jogando, até enjoar. Mas a primeira coisa que um bom jogador de videogame deve aprender é quantos cartuchos poderão ser realmente bem aproveitados, isso para não correr o risco de ter que devolver vários deles sem tê-los experimentado direito. E o que é pior: ficar com a sensação de ter jogado dinheiro fora.

A escolha de títulos

Escolher os títulos é sempre o principal ponto para fazer a alegria de um jogador. A revista **VIDEOGAME** pode ajudar muito dando uma ideia antecipada de como é cada jogo. Vale, portanto, fazer uma seleção dos títulos que se pretende conhecer e levá-la à locadora. Como os bons títulos sempre são os mais procurados é conveniente fazer uma lista com alternativas sobrando.

Se mesmo assim não houver nenhum título novo a ser conhecido é melhor não levar do que gastar dinheiro com uma "porcaria". Deve-se sempre evitar levar dois jogos desconhecidos. Novos jogos sempre tomam muito tempo entre conhecê-los, experimentar diversas fases, aprender seus truques e segredos.

Até como descanso de um novo jogo, a segunda alternativa pode ser um jogo que já se tem algum conhecimento. Dá para descobrir novidades, avançar algumas fases e, com sorte, chegar até o final.

A terceira alternativa é pegar um jogo já conhecido. Hora para matar as saudades, treinar os segredos e não perder a forma, ou até tentar melhorar o próprio recorde.

A escolha da locadora

Locadoras estão surgindo por toda parte. É evidente que a mais prática é aquela que fica perto de casa ou da escola. Mas nem sempre são as melhores. Algumas só

FOTO: NORBERTO MACHADO / PROMOCIONA DA LOCADORA GAME OVER







Alugue três jogos no máximo. Para evitar decepções, nunca deixe de levar um título conhecido.

estão tentando aproveitar a onda para ganhar dinheiro sem se preocupar com a qualidade do atendimento ou dos cartuchos.

Descobrir se uma locadora é boa ou ruim é questão apenas de visita-la e dar uma olhada nos títulos disponíveis. Se na chapeira houver apenas títulos抗igos ou muitos jogos piratas, nem perca seu tempo e embora. Se ao contrário os títulos forem bons e houver alguns lançamentos é um bom sinal. Evidente que os lançamentos não param na prateleira e isso deve ser levado em conta, mas sempre deve haver alguma coisa.

O atendimento também tem de ser ótimo. Dois minutos de conversa bastam para saber se quem está alendendo conhece videogame sendo capaz de ajudá-lo em uma escolha. Se falar que tudo é bom desconfie. A pessoa só quer que você leve muitos títulos.

Se a locadora passar no seu primeiro teste, contra que outros serviços ela oferece. Se reserva títulos, se dá vantagens para se levar vários cartuchos, se dispõe de acessórios. Só falar também não adianta. Muitas dizem que reservam títulos, mas é preciso ver se isso funciona.

ridismo ou se fica só na promessa.

Como as locadoras são muitas e todas estão interessadas no seu dinheiro, seja exigente. Lembre-se o cliente sempre tem razão.

Preços

As locadoras variam bastante na forma de cobrar por uma locação. Algunas têm um preço único, outras cobram um preço por lançamento e um valor menor por títulos mais conhecidos. Conforme o sistema também pode variar o preço.

Também nesse caso é preciso usar o bom senso. Não adianta uma locadora ter preços muito baixos se não tem lançamentos. Ou o contrário, só ter lançamentos alto preço e faltar aqueles jogos um pouco mais抗igos, que é sempre gostoso voltar a jogar. Preço muito baixo também pode indicar fitas piratas, de má qualidade e que às vezes não da sequer para chegar ao final do jogo.

Os preços em setembro variavam entre Cr\$ 400,00 a Cr\$ 1.200,00. Vale portanto visitar várias e fazer uma comparação antes de se decidir a usar mais uma locadora. O "usar mais" significa que o melhor é sempre ser cliente de várias, assim

é possível fazer comparações e saber qual a melhor.

Sistemas

Gamemaniacos jamais se enganam. Mas quem está começando em videogame pode se atrapalhar na hora da escolha do cartucho quanto ao sistema usado em seu console. Há o Nintendo e compatíveis (Bit System, Phantom System, Dynavision I e III, Hi Top Game, Top Game, VG 8000, VG 9000 e Super Charger) e podem ser usados cartuchos de 60 pinos (sistema japonês) ou de 72 pinos (sistema americano). Há adaptadores que permitem o uso de ambos os sistemas em qualquer compatível Nintendo. Mas é preciso cuidado com os adaptadores. Muitos dos que são alugados não funcionam. Se isso ocorrer volte à locadora e reclame. Não aceite o argumento de que ele funciona no console da locadora. Ele tem de funcionar no seu, senão é completamente inútil. Se for possível evitar um adaptador, melhor, um problema a menos.

Fitas de Master System só servem em Master System ou em Mega Drive se houver o adaptador. Jamais servem em Nintendo e vice versa.

Alugar ou comprar?

Muitos gamemaniacos usam a locadora como uma boa forma de escolher o jogo que pretendem comprar. Não é uma boa ideia chegar a uma loja e adquirir um jogo sem jamais tê-lo jogado. A locadora resolve esse problema facilmente. É só experimentar vários e depois decidir qual o título de seu próximo presente.

Se um determinado título o atraí muito e toda hora você quer alugá-lo, faça algumas contas. Pode ser que seja mais barato comprá-lo do que ficar pagando aluguel por semanas.

Uma locadora portando é algo que pode ser muito útil. Mas é preciso saber como usá-la. Assim ela será sempre aquele paraíso cheio de jogos sensacionais, como parece à primeira vista.

Roberto Araújo

Confira sempre se o jogo é do sistema de seu console. E, se possível, evite adaptadores. Eles nem sempre funcionam corretamente.



GAME SCORE

TODAS AS MARCAS DE VIDEO GAMES NACIONAIS

SEGA

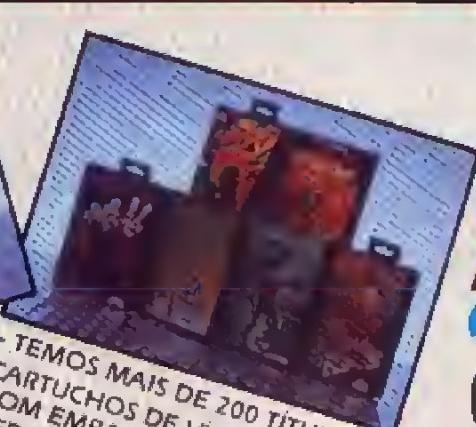
ECHO

MEGA DRIVE

ACEITAMOS CARTÕES
DE CREDITO, TAMBÉM
POR TELEFONE



LANÇAMENTOS!
- JOYSTICKS PARA SEGA,
NINTENDO E ATARI



TEMOS MAIS DE 200 TÍTULOS DE
CARTUCHOS DE VIDEO GAMES,
COM EMBALAGENS
PERSONALIZADAS.

REMETEMOS P/
TODO O BRASIL
VIA SEDEX

NINTENDO

DINAMON

dismac

cce



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

- ESTUDAMOS PROPOSTAS PARA FRANCHISING. - SOLICITE A TABELA DE PREÇOS POR TELEFONE
PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA.

FAZEMOS TROCAS DE CARTUCHOS

ATENDEMOS CONSUMIDOR FINAL

AÇAI VÍDEO COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA.

R. Dr. José Estefano, 297 - Jd. V. Mariana - São Paulo - SP - CEP 04116 - Fone: (011) 544-4913/575-3861
(paralela à Rua Vergueiro, altura do nº 4.300)



COMPRE COM QUEM ESTÁ
NO MERCADO DESDE A 1^ª GERAÇÃO

ATACADO E VAREJO

DISK-GAME CATV, PABX (011) 229-5877

Grande variedade de cartuchos:

- Nintendo - Sega
- Nacionais e Importados
- Adaptadores
- Fontes p/3^a Geração (Master e Phantom)
- Video Games 3^a Geração (vários modelos)

INSCREVA-SE NO CLUBE-GAME CATV
INTEIRAMENTE GRÁTIS

MANDE SUA CARTA!

Remetemos
p/todo o Brasil

CATV CHARGERS

DYNACOM



milmar

PHANTOM System

CATV

R. Sta. Ifigênia, 44 - CEP 01207 - São Paulo - SP - PABX (011) 229-5877 - FAX (011) 223-7075

GALERIA DOS FERAS

999999999

RECORDS

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo e Master System. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Não esqueça de escrever também o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação.

Também valem jogos que não constam desta relação.

NINTENDO

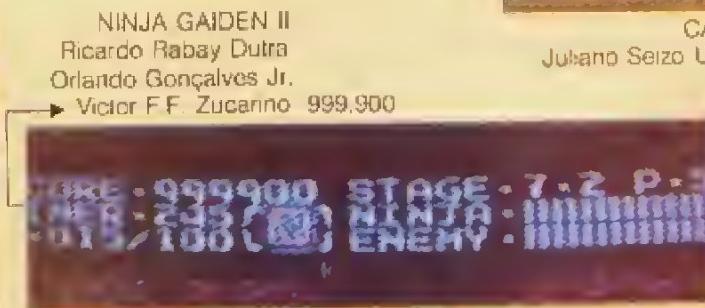
NOME	JOGADOR	RECORDE
ADVENTURE ISLAND	Moisés L. Margoto	182.080
BATTLETOADS	Toni Ricardo Cavalheiro	999.999
DOUBLE DRAGON II	James L. F. Nepomuceno	
GIRUS	Alex L. F. Nepomuceno	999.900
GODZILA	Eduardo Fonseca	9.999.990
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Gabriel Cassiolato	9.999.990
	Gabriel Cassiolato	2.544.100



CASTLEVANIA
Juliano Seizo Uchi 999.990



KARATE KID
Ricardo S. Gonçalves Jr. 9.999.900



NINJA GAIDEN II
Ricardo Rabay Dutra
Orlando Gonçalves Jr.
→ Victor F.F. Zucarino 999.900



YOI NO ID
Leandro Stoppo 999.990



ALEX KIDD IN THE LOST STARS
Marcos R. Peripato 645.300

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Gustavo Sayão	16.662.900
ALEX KIDD IN THE SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
ALTERED BEAST	José Eduardo L. Vargas	834.900
BLACK BELT	Juliano Seizo Uchi	9.999.900
DEAD ANGLE	Daniel Pinho Pessoa	9.999.900
E-SWAT	Luis Augusto F. Veiga	347.100
GHOULS'N GHOSTS	Ricardo Serra de Souza	612.000
KENSEINDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
R-TYPE	Paulo S. Pereira	1.240.000
SHINOBI	Daniel Pinho Pessoa	3.000.000
VIGILANTE	Ronaldo José Mazzini	99.900

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, agosto de 1991.

AS MELHORES FITAS EM SUAS MÃOS

Vem aí a 13.^a edição do Guia VÍDEO NEWS FILMES



Os melhores e mais recentes vídeos selados lançados no mercado. Um novo guia, mais completo, revisto e atualizado com os últimos lançamentos em Vídeo. Aventura, Comédia, Documentário, Drama, Ficção Científica, Infantil, Musical, Policial, Romance, Suspense, Terror: tudo o que há de melhor em todos os gêneros, com comentários e fichas técnicas completas assinadas por Rubens Ewald Filho.



FILMES

EM BREVE NAS BANCAS

Reserve já o seu exemplar!

GALERIA DOS FERAS

JOGOS DO MÊS

Atenção, feras! A promoção "Jogos do Mês" foi o maior sucesso, e os vencedores nos jogos "Simpsons: Bart X Space Mutants" (Nintendo) e "Mickey Mouse: Castle of Illusion" (Master System) estão aí embaixo. No caso do jogo "Mickey Mouse: Castle of Illusion", houve vários recordistas com a mesma pontuação. O vencedor foi, então, sorteado.



"Simpsons: Bart X Space Mutants":

Eduardo Fonseca, SP.
Pontuação: 403.840.



"Mickey Mouse: Castle of Illusion":

Leonardo Lazzarini
Tressino, SP.
Pontuação: 999.990.

Se você não ganhou, não desanime: basta treinar bastante os novos jogos e enviar a foto com sua melhor pontuação para a revista **VIDEOGAME**. Não esqueça de escrever no envelope **PROMOÇÃO JOGOS DO MÊS**. Valem as fotos postadas no correio até o dia 31/10. Veja agora quais são os jogos:

NINTENDO:
Battletoads

MASTER SYSTEM:
Kenseiden

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO

Battletoads
Ninja Gaiden III
D.J. Boy
The Simpsons. Bart vs. Space Mutants
G.I. Joe
Teenage Mutant Ninja Turtles II
The Rocketeer
Double Dragon III
Robocop 2
Skate or Die 2

MASTER SYSTEM

1	Mickey Mouse: Castle of Illusion
2	Michael Jackson's Moonwalker
3	Jogos de Verão
4	Super Monaco GP
5	Kenseiden
6	Vigilante
7	Golden Axe
8	Rambo III
9	Alex Kidd in Miracle World
10	After Burner

Fonte: pesquisa VIDEOGAME



DIRETORES

Maria Célia Furão,
Josias Silveira
Marcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:

Diretor Editorial: Josias Silveira
(responsável)

Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Filipaldi

Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro
(dicas e estratégias), Sílvia Szar, Léo Varella,
Jô Elias, Marcos Petrucci, Luis Carlos
Mazzaferro Jr., Thiago Lopes Melo Fotos:
Studio Norberto Marques.

Produção: Meg Comunicação

Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri

Arquivo: José dos Santos Silva

Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE

Paulo Alfonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Belo F. Leite, Marcelo M. Raimundo, Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antônio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante e Luisa Maria V. Negrutti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Gerente SP: Marcos Barros

Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Viana Dias, Marília Gulli Hundi, Lúcia Gláucia Pacheco.

Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda

Coordenadora: Mari Seteckia Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini,
Alexandre Ono, Maria América M. Gomes
(Criação).

RIO DE JANEIRO - FILIAL: Rua São Viana,
125 - Tel.: (21) 258-5959

ASSINATURA E NUMEROS ATRAZADOS:

Ariete M. Lopes - fone (21) 549-1433.

VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Adminis-

tração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SIGLE - BR, FACSIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - RJ. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Ltda, Rua Vasco da Gama nº 44A Sacavém - Portugal. Telefone: 842-5407/942-5394.

VIDEOGAME não admite publicidade direta. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas.

VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados; nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Litográfica Ipiranga - Rua do Cadeado, 209 - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fototos: JR Comunicações, Margral e Marpni. Composição: Gralibras.



A CONECTOR LANÇA A MAIS NOVA EMOÇÃO DO MERCADO.



LANÇAMENTO OUTUBRO!

CONSOLE COMPATÍVEL COM ATARI, TECLADO DIGITAL MODELO COMPACTO,
ACOMPANHA JOYSTICK ANATÔMICO DE ÚLTIMA GERAÇÃO.



JOYSTICK ANATÔMICO, TIRO RÁPIDO, CONTATOS
MAIS SENSÍVEIS PARA MANOBRAS RADICAIS.
SEUS CONTATOS COM BORRACHA
CONDUTIVA SÃO INDESTRUTÍVEIS
UM JOYSTICK PARA FUTUROS CAMPEÕES
MODELOS PARA ATARI, NINTENDO
E MASTER SYSTEM

LANÇAMENTO NOVEMBRO!

VÍDEO GAME COMPATÍVEL COM NINTENDO
AGUARDE NOVOS LANÇAMENTOS NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES!



AV. REPÚBLICA DO LÍBANO, 2.073 - INDIANÓPOLIS
SÃO PAULO - CEP 05401
FONE: (011) 549-9788 - FAX: (011) 575-9579



ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!

A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE.

Muito mais versátil do que um fliperama, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.

Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.

Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.

NEO GEO

No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O NEO GEO é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 330 megabits. Ele é demais!



Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord

SUPER NES



O SUPER NES (Super Famicom) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores.

- O SUPER NES é super colorido.
- Super promoção o seu preço de lançamento!
- F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World
- Gradius III • Big Run • Bombuzal • Actraiser



GAME BOY

OUTROS TÍTULOS

Pit Fighter • Spider Man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki
• Streets of Rage • Hockey • Onslaught • Lakers x Celtics



GAME GEAR

E MAIS...

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de videos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.